

NOVEDADES

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

TOSHINDEN 2 ■ TRUE PINBALL

LOS MEJORES TRUCOS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS



ESPECIAL FUTBOL

PLAYSTATION — ADIDAS POWER SOCCER

PSX ■ SATURN — OLYMPIC SOCCER

POSTER GIGANTE de regalo

- PRIME GOAL — PLAYSTATION
- STRIKER — SATURN
- EURO 96 — SATURN
- 90 MINUTES — SNES
- VICTORY GOAL 96 — SATURN

Descubre cuáles serán los nuevos fichajes que te harán vivir toda la magia y emoción del deporte rey en tu consola.

8 420565 037006 00050

JUEGOS DE ROL — SUPER MARIO RPG ■ TALES OF PHANTASIA ■ TENCHI SOZO...


TOTAL NBA 96
ALLÁ AL MUNDO REAL
TIÓN DE PODER.
TAKARA®
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Todo el poder en tus manos.
PlayStation



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
¡¡EL QUE DA PRIMERO SOBREVIVE!!
No intentes defenderte. Es inútil. Tu única oportunidad es golpear primero. En "Battle Arena Toshinden 2" la lucha es más intensa y peligrosa que nunca. Los revolucionarios gráficos y la música te absorben. Los luchadores te sorprenden con inesperados golpes secretos. Su fuerza es aún mayor, y su nivel de energía se ve en una nueva barra. Si te golpean cuando esté al máximo, despídete de tu cuerpo sin vida.
Esta vez, puedes enfrentarte a todos, en el orden que decidas. Hazlo. Pero recuerda que la defensa es un lujo que no puedes permitirte. Ataca ya.
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Abre tu mente al poder de PlayStation
SOLO PARA
PlayStation

SUMARIO

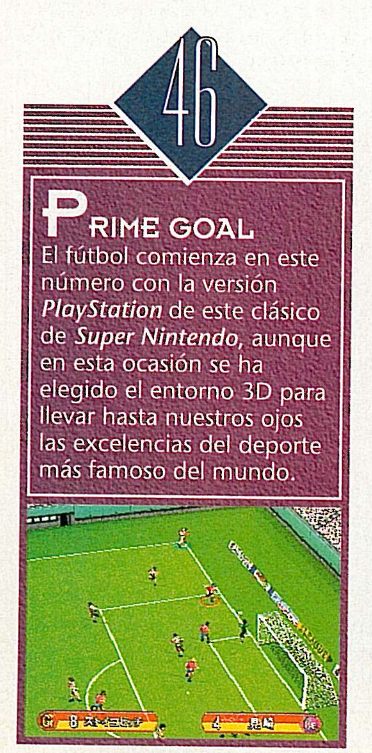
JUNIO 1996



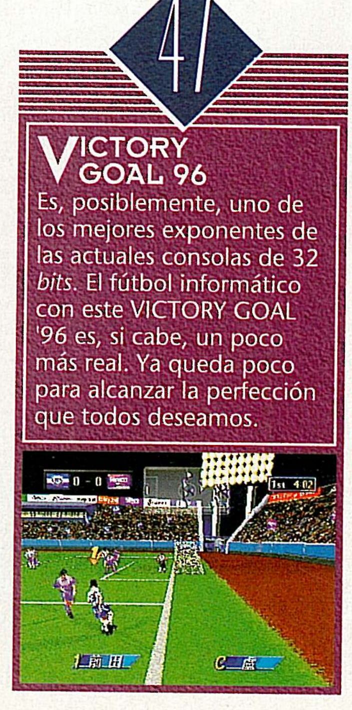
Con la inminente celebración de la Eurocopa de selecciones, las compañías se han lanzado a producir juegos de fútbol para las consolas de 32 bits. SUPER JUEGOS también toma partido en esta fiebre de fútbol con un reportaje que hace un repaso a la historia del género balompédico, aunque se centra principalmente en las adaptaciones que se han realizado para cada una de las consolas y que aparecerán en el mercado en las próximas fechas. Esperamos que disfrutéis con el número que tenéis en vuestras manos y, por supuesto, ¡¡¡AUPA ESPAÑA!!

EN PORTADA

46 PRIME GOAL
El fútbol comienza en este número con la versión *PlayStation* de este clásico de *Super Nintendo*, aunque en esta ocasión se ha elegido el entorno 3D para llevar hasta nuestros ojos las excelencias del deporte más famoso del mundo.



47 VICTORY GOAL 96
Es, posiblemente, uno de los mejores exponentes de las actuales consolas de 32 *bits*. El fútbol informático con este VICTORY GOAL '96 es, si cabe, un poco más real. Ya queda poco para alcanzar la perfección que todos deseamos.



50

SUPER PREVIEWS

14 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
Mientras el arcade continúa arrasando en las salas recreativas, los usuarios de ***Saturn*** van a ser los primeros en disfrutarlo.

18 GUNSHIP
Por fin un simulador de vuelo que aborda el tema de los helicópteros. Y además es la conversión de todo un clásico.

19 TILT
Los *pinball* están de moda en estos días. **Virgin** es la compañía que nos trae este título, sin duda uno de los mejores.

22 AQUANAUTS
A bordo de un batiscafo y emulando a **Cousteau**, te pondrás en contacto con los misterios de la vida submarina.

24 SHINING WISDOM
Nueva entrega de la saga creada por **Sonic Team** que tuvo su comienzo en el clásico SHINING AND DARKNESS.

28 BAKU-BAKU ANIMAL
La moda de los PUYO-PUYO continúa en este espectacular juego de **Sega** que proporcionará horas y horas de diversión a los *control-pad* de vuestra ***Saturn***.

29 DISCWORLD
Después de la conversión de WIPE OUT para ***Saturn***, **Psygnosis** se ha decantado por esta original y divertida aventura.

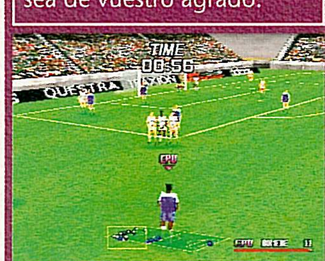
32 SLAM'N JAM 96
Este simulador baloncestístico pionero en ***3DO*** es el centro de atención en esta *preview* realizada por el mítico De Lúcar.

33 KING'S FIELD
Las aventuras gráficas tienen en este título el espejo en el que mirarse. Tensión, miedo y un entorno gráfico sin parangón que nos pondrá los pelos como escarpias.

44 EURO'96
La fiebre del fútbol no ha hecho más que comenzar. En este EURO'96, **J. J. Santos** se encargará de narrarnos los partidos.



ADIDAS POWER SOCCER
Es el título estrella de los juegos de fútbol que aparecerán en las próximas fechas, y del que además encontraréis un estupendo poster en las páginas centrales de la revista. Esperamos que este detalle sea de vuestro agrado.



50

PANZER DRAGOON ZWEI
Parecía imposible superar la calidad del predecesor de este juego. No sólo lo han conseguido, sino que además han logrado asombrarnos con un entorno 3D que tan solo las privilegiadas *coin-op* pueden superar.



54

T.B.A. TOSHINDEN 2
Los amantes de la lucha, y en especial del genial TOSHINDEN pueden dar saltos de alegría. Esta segunda parte supera con creces lo expuesto en la primera entrega, algo que los puristas sabran apreciar convenientemente.



62

MICKEY'S WILD ADVENTURE
Ya lo hizo en *Super Nintendo* y ahora lo intenta de nuevo en *PlayStation*. El ratón más conocido del mundo vuelve a la carga con unas sorprendentes versiones de todos los cortos animados que le hicieron famoso.



45 OLYMPIC SOCCER
Y tras la Eurocopa, las olimpiadas, donde brillarán las jóvenes figuras españolas como Raúl e Ivan de La Peña, que han destacado este año en la primera división de fútbol.

REVIEWS

40 STRIKER
Rage es el encargado de versionar para los 32 *bits* este clásico juego de fútbol que tiempo atrás triunfase en ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Lo notaréis un poco cambiado.

42 90 MINUTES
Entre tanto título para los 32 *bits*, ***Super Nintendo*** parece encontrar un hueco para este estupendo juego programado por **Namco.** Por cierto, jugaréis más de 90 minutos.

76 TRUE PINBALL
La cosa va de pelotas, más bien de bolas en este caso. Rebotes, botes y algún que otro *Jackpot* para los afortunados usuarios de ***PlayStation*** que se hagan con este título.

78 MEGAMAN X3
Y van... Para deleite de los fans de MEGAMAN, he aquí la enésima entrega protagonizada por el robotejo azul, al que en ésta ocasión le acompañará el melenas chulesco de Zero. ¡¡MEGAMAN *for president*!!

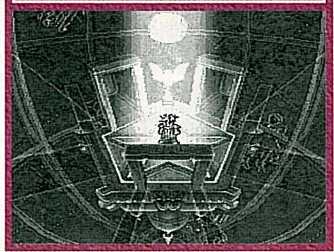
82 AGILE WARRIOR
El mismísimo Barón Rojo se quedaría de piedra si viese lo que somos capaces de hacer con este espectacular simulador de vuelo. Ni el chulo sin alma de **Tom Cruise** en TOP GUN lo haría mejor.

SECCIONES

10 Noticias
114 Amigamanía
118 A pie de Pista
122 Retroviews
124 Internecio
128 Trucos



REPORTAJE JUEGOS DE ROL
The Elf nos ofrece, a cambio del GAME MASTER, un estupendo reportaje sobre los *RPG* que actualmente triunfan en **Japón**. No es preocupéis porque el mes que viene regresara de nuevo con su sección.



84 GOLDEN AXE THE DUEL
Death Adder renace de sus cenizas en una nueva versión de GOLDEN AXE que hará las delicias de los amantes de la lucha.

88 TINTIN EN EL TIBET
Ni siquiera los usuarios de ***Mega Drive*** podrán librarse de las enfermizas mentes de los programadores de **Infogrames.**

94 TITAN WARS
The Punisher os desvela en esta ocasión los entresijos de un título que continúa la saga iniciada por TOTAL ECLIPSE en ***3DO***.

96 LONE SOLDIER
Muchos meses han pasado desde que mantuvimos un primer contacto con este agradable título de **Telstar Studios**.

98 GALAXY FIGHT
Encabeza la lista de lanzamientos originales de ***Neo Geo*** que se avecinan para ***PlayStation.*** GALAXY FIGHT nos aborda con toda la contundencia de los *beat'em-up* de esta consola.

100 THE OOZE
Ni siquiera BAD MOJO (en el que controlamos a una cucaracha) es tan asqueroso como este **THE OOZE** para ***Mega Drive***.

REVIEWS 8 BITS

102 TOY STORY
TOY STORY se queda en TOY en esta versión para ***Game Boy***. Es una auténtica lástima que la portátil de **Nintendo** no de para más en determinadas ocasiones en las que se requiere más potencia.



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sandemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

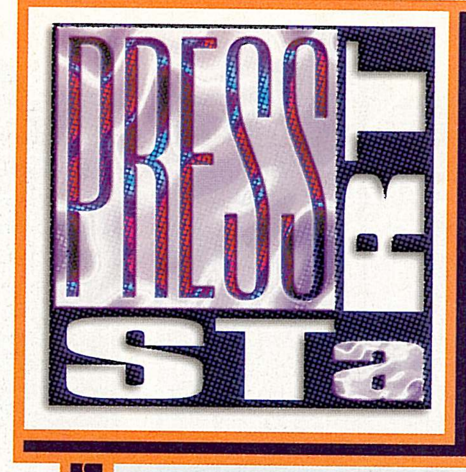
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. París. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

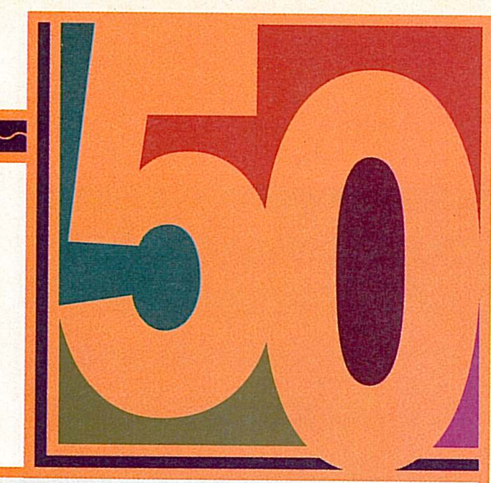


PARECE QUE FUE AYER... PARECE QUE LO ESTOY VIENDO: TOMAS PEREZ UN JOVEN IMBERBE Y BAJITO, RECIEN «DESPEDIDO» DEL DIARIO EL SOL, INTENTABA TRANQUILIZAR A SU MADRE DICIENDO QUE ESTA REVISTA PARA NIÑATOS TENDRIA UN GRAN FUTURO, Y QUE ALGUN

SUPER JUEGOS vio sus primeras luces en Abril de aquel ajetreado 92 de la EXPO de Sevilla, las Olimpiadas de Barcelona y Madrid como Capital Europea de la Cultura. De aquellos días de nervios, carreras y de mil y una pruebas antes del alumbramiento, son testigos nuestro lamentable Director de Arte Tomás Pérez, la máquina de maquetar Belén Díez-España y el redactor «Honoris Causa» Javier Iturrioz. A estos tres monstruos, que merecerían un homenaje de la ciudadanía, una calle en su pueblo o un aumento de sueldo (preferiblemente esto último) va dedicado este PRESS START. ¡¡¡Gracias por vuestro ejemplo, abuelos!!!

Los comienzos son siempre difíciles, y a veces para olvidarlos. No seáis muy duros con ellos, sólo reiros media hora o así.

DIA EL LLEGARIA A SER DIRECTOR DE ARTE. SU MADRE, QUE YA HABIA ESCUCHADO ESA MISMA CANCION DECENAS DE VECES, SE DISPUSO A ROGARLE A SU PRIMO, UN ALBAÑIL MUY MANITAS, QUE VOLVIERA A ADMITIR A SU TOMASIN COMO APRENDIZ (PESE A SUS 28 AÑOS). PERO MIRAD QUE CURIOSA ES LA VIDA, TOMAS TENIA RAZON (PRIMERA Y ULTIMA VEZ QUE LA TUVO), Y AQUELLA REVISTA LLAMADA SUPER JUEGOS SE CONVIRTIO EN UNA PUBLICACION SOLIDA, PRESTIGIOSA Y HOY, CON ESTE EJEMPLAR, CUMPLE 50 NUMEROS.



10

Poco a poco, a medida que sus responsables iban dejando el alcohol barato y el pegamento, SUPER JUEGOS fue mejorando su aspecto y en el número diez de nuestra revista ya se podían ver cosas con cierto estilo. Todavía quedaba mucho por mejorar, es cierto, pero las bases del éxito estaban sentadas. Por aquel entonces, nuestros lectores eran una auténtica legión que vivía ilusionada esa locura conocida como el «Boom de las consolas». Para la mayoría de los aficionados, esta época fue uno de los mejores momentos. En aquellos números aún había un lugar para los juegos de PC y otras cosas que es preferible no recordar.

La experiencia de diez números daba ya frutos bastante comestibles, aunque, en muchos temas, seguíamos un poco «en la higuera».

20

Comienza una de las primeras grandes revoluciones de SUPER JUEGOS. En el número 20 ya intervienen personajes tan renombrados como The Elf, Nemesis, J.L. Skywalker y pronto llegarán The Scope, J.C. Mayerick, R. Dreamer y De Lúcar. El cambio va a ser radical, y la nueva sangre incorporada viene con ganas de convertir la revista en la líder indiscutible del sector. En este periodo, en los meses inmediatamente anteriores y posteriores, habrá algunas incorporaciones más y también algunas bajas. En cierta zona de las afueras de Madrid empiezan a preocuparse. Aún les queda mucho que penar... Esto sólo acaba de empezar.

Comienza la verbena. Llegan unos mozos con muchas ganas de bailar, ven el «tinglao», cambian el disco y la cosa no funciona mal.

TIEMPOS PASADOS TIEMPOS PERDIDOS

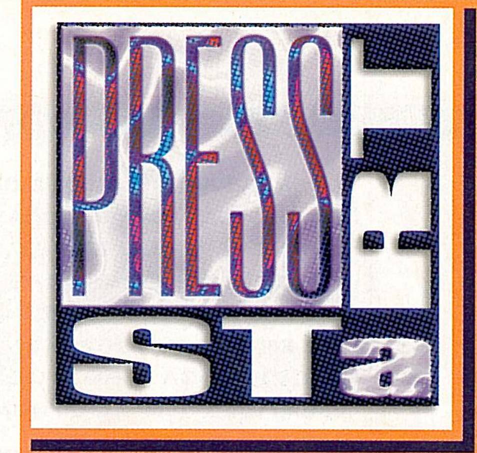
EDITORIAL

Aunque en estas páginas hayamos querido echar la vista atrás para que comprobéis como SUPER JUEGOS ha evolucionado a lo largo de estos años, desde aquí queremos olvidar todo y prepararnos para lo que se nos avecina. Lejos quedan los Video Pinball, las Hand Helds, los primeros ordenadores-consola, las primeras portátiles, los 8 bits, e incluso me atrevería a decir, los 16. Porque la nueva generación de ocio audiovisual sigue las líneas que la técnica marca en cada época, y la que estamos viviendo tiene mucho que ver con el texture mapping, los entornos 3D, la realidad virtual y todo lo que tenga que ver con la CALIDAD en mayúsculas, tanto gráfica como sonora. Nosotros no nos quedaremos atrás ni tampoco pretendemos adelantarnos demasiado. Simplemente ofrecerte la magia que tenéis disponible hoy y que mañana se convertirá en una simple anécdota. No os fallaremos.



Y PARECE QUE FUE AYER CUANDO VINIMOS PARA HACER DE SUPER JUEGOS LA MEJOR REVISTA DEL SECTOR. NUESTRAS VENTAS ASÍ PARECEN INDICARLO Y VUESTRAS FELICITACIONES HAN SIDO MUY BIEN RECIBIDAS. NO PARAMOS. SEGUIREMOS MEJORANDO.

EL MISIER



NÚM 30

COMO HABREIS VISTO EN ESTE REPASO A LA HISTORIA DE SUPER JUEGOS, UNA REVISTA REQUIERE DE MUCHO TIEMPO, IDEAS Y ESFUERZOS PARA MEJORAR. CADA EPOCA NOS ENSEÑO CUALES FUERON NUESTROS ERRORES (NO HABLAMOS DE THE PUNISHER) Y

¡¡¡Más madera que viene María Dolores Pradera!!! Nuevo formato, nuevo diseño, lomo, vídeo gratis, campaña televisiva y otras tantas cosas que se nos van ocurriendo a esta alturas del camino, hacen que SUPER JUEGOS arrase con todo y con todos. Las nuevas secciones y, sobre todo, el tratamiento cada vez más profesional y profundo de los videojuegos empiezan a dar los frutos deseados. LLueven las felicitaciones, aumentan las ventas, el gerente nos invita a comer y aterriza The Punisher en la redacción (este último hecho no estaba previsto). Ya estamos todos, así que cerramos la puerta y empezamos a planear más cambios.

La «Revolución del 30» cambia radicalmente la imagen de la revista. Corren nuevos tiempos y quien se para... ya es historia.

CUALES NUESTROS ACIERTOS. EN ESTOS AÑOS HEMOS TENIDO LA SUERTE DE CONTAR CON LO MEJORES PROFESIONALES O LA GENTE MAS VOLUNTARIOSA Y EMPRENDEDORA DEL SECTOR. EL OBJETIVO ES Y SERA SIEMPRE EL MISMO: HACER DE ESTA REVISTA LA MEJOR DE TODAS LAS POSIBLES. CUMPLIENDO ESTA INTENCION SABEMOS QUE TENDREMOS SIEMPRE EL APOYO Y EL INTERES DE NUESTROS LECTORES. ESO ES LO IMPORTANTE Y SI LO HEMOS LOGRADO, HA MERECIDO LA PENA EL ESFUERZO DE CUATRO AÑOS.



Al carro de SUPER JUEGOS intentan subirse, ahora, los que aún van andando. Como estamos en Agosto, algunos parece que se axfisian y sacan mucha lengua, pero poco a poco se la van tragando. Las riendas de la revista pasan a manos de Marcos García y aunque sea «en funciones», la cosa funciona perfectamente. Ya estamos en el número 40 y la llegada de *Saturn* y *PlayStation* va a suponer otro despertar para un sector que, según dicen, esta aletargado. Todo parece indicar que estamos a punto de dar el salto a la próxima generación, y nosotros apostamos por ella. Algunos apostarán hasta la camisa y acabarán cubiertos con ropas viejas.

Y aquí estamos, hemos llegado al número 50 y aún tenemos ganas de dar mucha guerra. Con los japoneses y sus inventos comiéndose el mundo, decidimos darle un bocado a lo mejor del suyo y mostrároslo en nuestro suplemento JAPANMANIA. La idea, para muchos arriesgada, parece haber funcionado, y ya tenemos a unos cuantos lanzados pidiendo la dirección y el código postal de las lindas japonesitas. Eso no sabemos si os lo podremos dar, pero sí os daremos lo último y más significativo del videojuego, anticipándonos a todos. Ya sabéis que en SUPER JUEGOS siempre encontraréis la mejor información del mercado. Prometido.

Cuando llegan a los 40, a algunos les da por hacer locuras y cascan. Al final ya se sabe, de los 40, el que más vende es el número uno.

Este número 50 es una buena ilustración de nuestro deseo: 50 es la mitad de 100 y 100 por 100 es lo que daremos por superarnos.

NOTICIAS

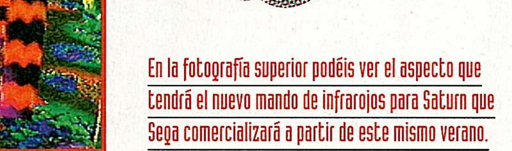
HARD Y SOFT

SEGA ACAPARA TODA LA ATENCION EN ESPAÑA

Algunos de nuestros lectores estaban un tanto preocupados porque, según ellos, **Sega España** apenas sacaba títulos. Pues bien, se acabaron las penas porque **Sega** va a ser una auténtica máquina de lanzamientos para todos sus soportes. Para empezar, en ***Mega Drive*** tendremos nada menos que los fantásticos WORMS y BUGS BUNNY, este último un espectacular juego de plataformas protagonizado por todos los personajes de la **Warner**. En ***Game Gear*** hay dos novedades realmente alucinantes VIRTUA FIGHTER ANIMATION, una asombrosa adaptación del clásico de lucha, y un divertidísimo juego de puzzle llamado BAKU BAKU. En ***Saturn*** la oferta de novedades se vuelve más interesante si cabe, ya que dentro de poco tiempo contaremos con DARK SAVIOR y NIGHTS. DARK SAVIOR es obra de los mismos programadores del increíble LAND STALKER de ***Mega Drive,*** y se trata de una arcade con perspectiva isométrica con un excelente uso de las posibilidades de **Saturn**. En cuanto a NIGHTS INTO DREAMS, un juego de plataformas en 3D creado por el padre del personaje Sonic y bastante parecido en su estilo al FLOATING RUNNER de ***PlayStation***. También para **Saturn**, aunque en *hardware*, este verano saldrá a la venta un nuevo mando de infrarojos, o lo que es lo mismo, sin cable, en una oferta que incluye dos mandos a un precio que oscilará entre las 7.900 y las 8.900 pesetas. Cambiando de tercio, **Sega** acaba de crear el **Team Sega** de motos para apoyar el lanzamiento del juego MANX TT para ***Saturn***. El equipo participará en la prestigiosa carrera con dos nuevas superbikes **Suzuki** GSXR.

DARK SAVIOR para Saturn es la última gran creación de los chicos de Climax, los mismos programadores de aquel fantástico juego de Mega Drive, LAND STALKER.




En la fotografía superior podéis ver el aspecto que tendrá el nuevo mando de infrarojos para Saturn que Sega comercializará a partir de este mismo verano.

HARDWARE

NUEVOS PRECIOS PARA SATURN Y PLAYSTATION

Saturn y ***PlayStation*** bajarán, en breve, sus precios en nuestro país. Así es, aunque los precios dependen un poco del lugar de compra, ***Saturn*** pasará a costar 39.900 pesetas y ***PlayStation*** rondará las 35.000. Con esta medida ambas consolas se suman a la política de abaratamiento iniciada en la gran mayoría de los países. Como ejemplo de esto, en **EE.UU.** esta reducción de precios ha provocado que ***PlayStation*** pase de costar 299$ a 199$. Como era de esperar, ésta es la fórmula magistral con que **Sega** y **Sony** preparan su «bienvenida» a ***Nintendo 64.***

E3

ANTICIPO DEL REPORTAJE DEL PROXIMO NUMERO

FOX/E.A.

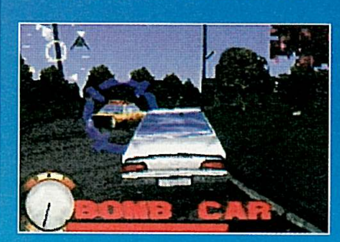
DIE HARD, LA BOMBA EN TRES PARTES

El juego de **Electronics Arts** y **Fox Interactive** basado en la famosa trilogía del film, promete ser uno de los juegos más importantes y esperados de este año. Persecuciones en coche, disparos, explosiones... Acción total en una aventura con un desarrollo variadísimo.









Los amantes de los juegos con mucha, mucha acción, carreras con coches y disparos a todo trapo tienen en DIE HARD una cita absolutamente inexcusable.

SONY

HA DADO EL GRAN SALTO HACIA LOS 32.

Además de dar los datos sobre su extraordinaria marcha, **Sony** dió la gran campanada de la feria al anunciar el nuevo precio de 199$ en **EE.UU.** (unas 24.000 pesetas al cambio). También aprovechó la ocasión para presentar algunas novedades como 2XTREME (la segunda parte de ESPN EXTREME GAMES), TOBAL NO. 1, CRASH BANDICOOT, JET MOTO, JUMPING FLASH 2 y TWISTED METAL 2. El mes que viene más.







TOBAL NO.1 promete ser un auténtico prodigio de la técnica y uno de los mayores espectáculos visuales que hayamos visto dentro de los juegos de lucha.





SEGA

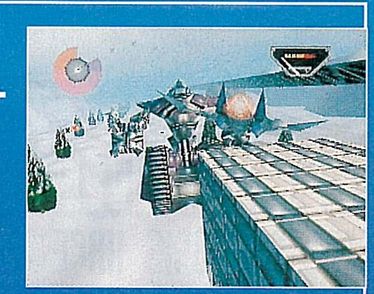
DIVIDIDA ENTRE EL PC Y LAS CONSOLAS

Sega presentó en **Los Angeles** muchas e interesantes novedades para todos sus sistemas y su nueva división de juegos de *PC*. Para ***Mega Drive*** mostraron VECTOR MAN 2 y BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE; y en cuanto a ***Saturn*** se anunciaron títulos tan importantes como SONIC X-TREME, BAKU BAKU, NIGHTS y BUG TOO! Las recreativas con FIGHTINGS VIPERS y VIRTUA FIGHTER KIDS también encontraron un hueco. Por último también mostraron muchos títulos de *PC*.



NINTENDO 64

NINTENDO PREPARA EL DESEMBARCO





Nintendo y su ***Nintendo 64*** fueron uno de los grandes puntos de interés. Allí pudimos conocer algo más de esta consola y vimos algunas cosillas de SUPER MARIO 64, SUPER MARIO KART R, CRUIS´N USA, STAR FOX 64, KIRBY´S AIR RIDE, WAVERACE 64, BODY HARVEST y PILOTWINGS. En ***SNES*** también había títulos tan interesantes como DONKEY KONG COUNTRY 3, SUPER MARIO RPG, TETRIS ATTACK o KIRBY SUPER STAR.



Antes de que se arme el gran lío, aclaro: CRUIS'N USA será comentado, en su día, por De Lúcar. Dicho está.

SOFTWARE

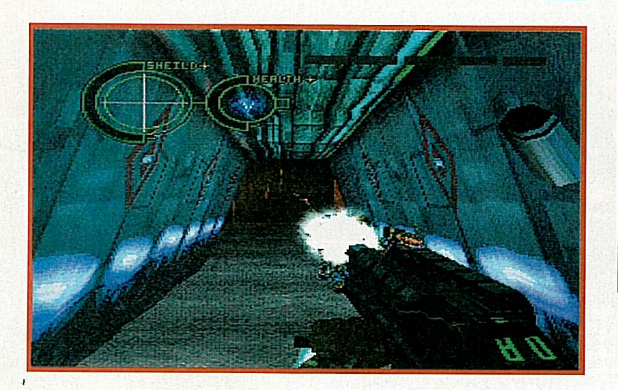
MAS VELOCIDAD PARA PLAYSTATION: BURNING ROAD

Viendo las imágenes de BURNING ROAD, lo normal es que a todos os venga a la cabeza DAYTONA USA para *Saturn*. No es del todo incorrecta la comparación, porque este juego creado por **Funsoft** tiene un gran parecido en su mecánica, coches similares y una velocidad asombrosa a la que hay que añadir espectaculares saltos y desniveles. Obra de unos programadores europeos, **Toka**, cuenta con asombrosos efectos de luces y lluvia, y unos circuitos alucinantes.





BURNING ROAD para PlayStation, de Funsoft, es un juego de coches con una mecánica y características parecidas a las del fantástico DAYTONA USA de Saturn.





Estas son sólo algunas de las maravillas con las que Psygnosis se enfrentará a sus competidores en los próximos meses.

SABIAS QUE...

...el *stand* de Acclaim en el E3´96 costó dos millones de dólares.

...Sega cambió el precio de *Saturn* al día siguiente de que Sony lo anunciase en el E3´96.

...el año que viene el E3 se celebrará en Atlanta.

...RAVE RACER y DIRT DASH de Namco es posible que sólo se programen para *Nintendo 64*.

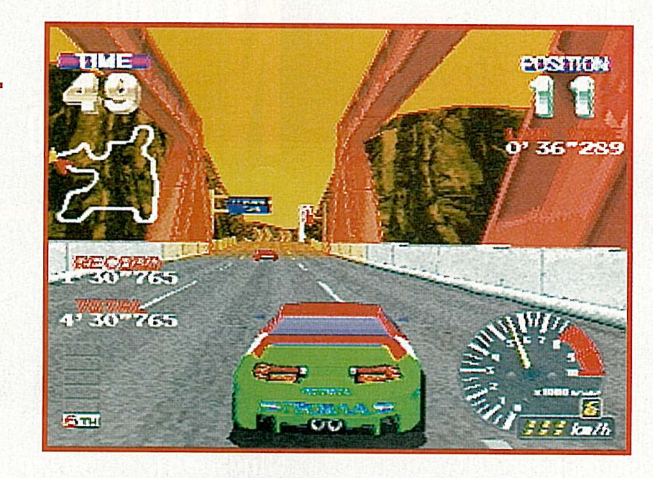
...las próximas tres licencias cinematográficas de STAR WARS serán exclusivas de *Nintendo 64*.

...METROID 64 debutará en el Shoshinkai de noviembre del 96.

PLAYSTATION

PSYGNOSIS HACE BUENAS LAS SEGUNDAS PARTES

Psygnosis no esta dispuesta a dormirse en los laureles y ya empiezan a verse algunas cosas de lo que será su próxima hornada de lanzamientos. Algunos de estos futuros títulos son las segundas partes de los juegos que más prestigio le han dado a dicha compañía, y destacan, sobre todo, WIPEOUT XL, DESTRUCTION DERBY 2 y DISCWORLD 2. Otros programas en producción son SENTIENT, TENKA, THE CITY OF THE LOST CHILDREN, MONSTER TRUCK RALLY y RODNEY MATTHEWS.





RIDGE RACER REVOLUTION será el juego elegido para el nuevo concurso que se celebrará en el FNAC de Callao (Madrid) el próximo día 1 de Junio.

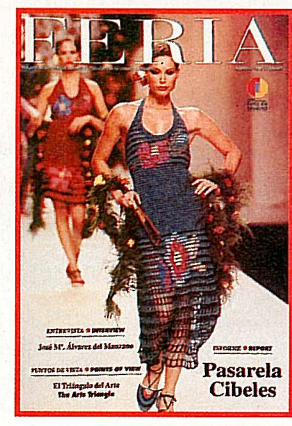
CONCURSO

FNAC ENTRA EN CONCURSO CON SONY Y R. R. REVOLUTION.

Los aficionados al videojuego que vivan en **Madrid** (o vivan fuera y tengan un primo con coche) podrán participar, el próximo día 1 de Junio en el **FNAC** de Callao, en un emocionante concurso pilotando con RIDGE RACER REVOLUTION. Además de concursar, los participantes podrán entrar en diferentes sorteos de juegos para ***PlayStation*** y *demos* de RIDGE RACER REVOLUTION. También se sortearán entradas y posters de la película HACKERS. Os esperamos a todos (los que puedan ir).

IFEMA

FERIA, LA REVISTA DE LA FERIA DE MADRID



La nueva revista FERIA será el gran escaparate donde conoceremos toda la actualidad de la Feria de Madrid.

IFEMA-Feria de Madrid acaba de lanzar su revista FERIA, publicación trimestral realizada por **Ediciones Reunidas**, S.A., de **Grupo Zeta**. Con esta revista se cubren dos objetivos: establecer una comunicación directa y periódica con los expositores de los certámenes que organiza y potenciar **Madrid** y su Comunidad, monstrando su cultura, sus personajes y sus rincones. FERIA, revista bilingüe (español-inglés) con 68 páginas a color, recoge además la importante labor que desarrolla el mundo empresarial español, aportando los aspectos de interés para los agentes económicos.

NOTICIAS GRUPO ZETA

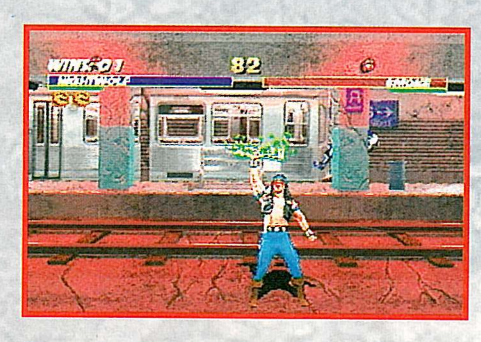
EMAN Y GUESS? ENTREGAN LOS PREMIOS «MAN DEL MOMENTO 96»

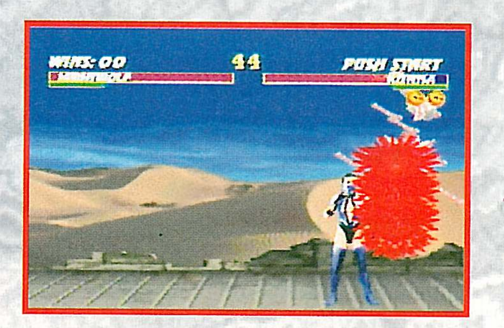


El 24 de Abril se celebró en **Madrid** la entrega de premios *Man del Momento 96*, convocada por la revista MAN, de **Grupo Zeta**, y la firma de moda internacional **Guess?** Presentada por **Sonsoles Suárez** y **Alicia Bogo** ante más de mil personas, se dio a conocer la última colección de moda **Guess? Juncal Rivero**, **María Reyes**, **Raquel Rodríguez** y las hermanas **Vargas** entre otras lucieron la ropa de los hermanos **Marciano**. Los premiados fueron: **A. Domínguez** (proyección internacional), **J. M. Atutxa** (valentía), **J. M. Mendiluce** (romanticismo), **Santiago Segura** (atrevimiento), **La Unión** (creatividad), **El Gran Wyoming** (simpatía), **Jorge Juste** (elegancia), **A. Pérez-Reverte** (talento), **Jesús Hermida** (carisma), el equipo de fútbol **Numancia** (espíritu deportivo), **Xavier Pastor** (compromiso humano), **Baltasar Garzón** (constancia), **P. Almodóvar** (genialidad), **J. Bardem** (autenticidad), **Javier Álvarez** (sensibilidad), **Sabino Fernández Campo** (honestidad), **Antonio Carmona** (belleza) y **Alex de la Iglesia** (imaginación).







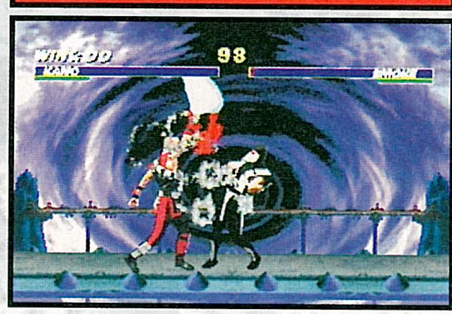


INFIERNO



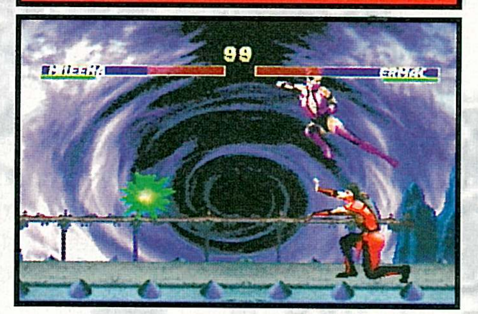
EN ESTE ESCENARIO PODREIS EJECUTAR UN *STAGE FATALITY* Y LANZAR AL CONTRARIO EN LA LAVA IMPERECEDERA.

CLASSIC SMOKE



EL PRIMER SMOKE QUE APARECIA COMO PERSONAJE OCULTO VUELVE A HACER SU APARICION EN ESTA SERIE.

ERMAC



SE ESPERABA SU APARICION EN UNA VERSION ANTERIOR, PERO SU NOMBRE TAN SOLO INDICABA UN ERROR DEL JUEGO.

ULTIMATE MK3

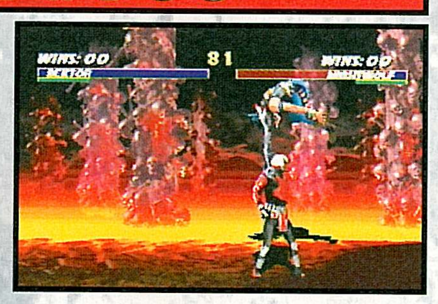
SEGA SATURN

Después de la magnífica conversión de MORTAL KOMBAT 3 para ***PlayStation***, los 32 *bits* de **Sega** se toman la revancha al ser el primer formato en saborear las delicias de **ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3** en exclusiva. ¿Qué ofrece esta entrega respecto a su antecesor? Pues todas las novedades del arcade, que no son pocas. La evolución de la serie ha sido increíble, y la calidad que atesora su último capítulo en todos sus apartados está fuera de toda duda. De hecho, continúa ocupando los primeros puestos en los *top ten* de arcades, en una reñida competición con los *beat'em-up* en 3D tipo VIRTUA FIGHTER 2, TEKKEN 2 o SOUL EDGE. Como viene siendo habitual, lo primero que ha cambiado es el número de personajes, que alcanzan un total de 22 sin contar con los jefes finales, y caracteres ocultos como Noob Saibot. De los 22

MODALIDADES





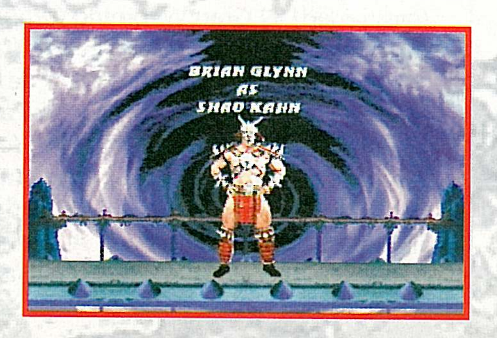








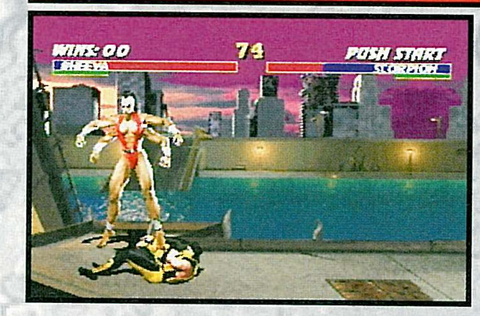
ULTIMATE MK3 INCLUYE DOS NUEVAS MODALIDADES DE JUEGO. LA PRIMERA CONSISTE EN ELEGIR DOS PERSONAJES Y LUCHAR CONTRA LA PAREJA ESCOGIDA POR EL CONTRARIO. LA SEGUNDA ES UN TORNEO CON RONDAS ELIMINATORIAS ENTRE OCHO LUCHADORES QUE OS CONDUCIRAN DIRECTAMENTE A UNA FINAL PARA CONSEGUIR LA VICTORIA ABSOLUTA.





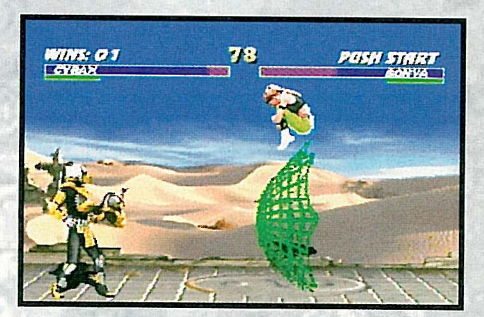


ESCENARIOS NUEVOS









AL IGUAL QUE EL ARCADE, LA VERSION PARA *SATURN* CUENTA CON CUATRO ESCENARIOS INEDITOS: WATERFRONT, THE DESERT (EN EL QUE PODEMOS VER A CYRAX TRAS SU FINAL EN MK3), HELL Y, ENCIMA DE ESTE, UNA CAVERNA CON EL TRONO DE SHAO KHAN.







luchadores seleccionables, Ermac, Classic Sub-Zero y Mileena sólo estarán a vuestra disposición introduciendo el correspondiente *Ultimate Kombat Kode*. El resto de incorporaciones están compuestas por caras conocidas del primer y segundo MORTAL KOMBAT. Reptile, Jade, Scorpion y Kitana vuelven a la arena con todos los golpes que les hicieron famosos, y los *combos* que han elevado la jugabilidad de este título hasta límites imprevistos. Para colmo, encontraréis que hay nuevos *fatalities* y nuevos movimientos para los participantes que ya estaban en MK3. Por ejemplo, Striker podrá hacer uso de su pistola, y Kano, además de rodar horizontalmente, lo hará en vertical. Además, se han incluido los cuatro escenarios nuevos, uno de los cuales es un *Pit*. Ejecutando el *fatalitie* correspondiente, los huesos de vuestro adversario irán a parar a la lava que calienta las osamentas del fondo. Todos los escenarios de MK3 siguen presentes en esta edición. En lo que se refiere a la ejecución de los *combos*, también hay sorpresas. Ahora podréis comenzarlos después de un puño en el aire, y la potencia o el daño causado por los mismos ha sido incrementado, resultando vitales para conseguir la

MOTARO



DEFIENDE EL HONOR DE SU RAZA Y SE ANTEPONE ANTE TODO AQUEL QUE SE ATREVE A RETAR A SHAO KHAN.



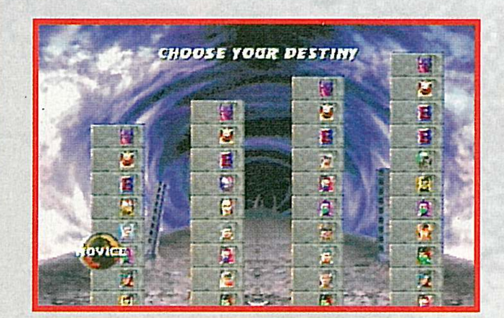
JADE

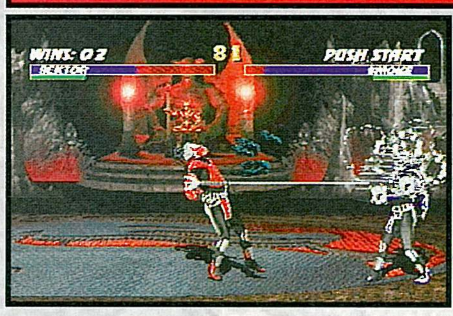


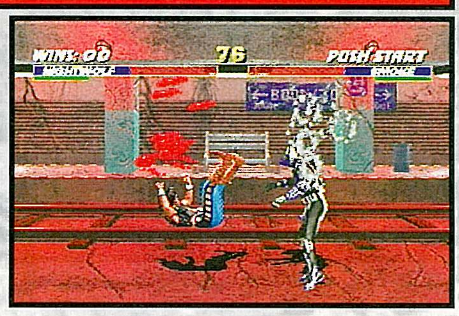
ESTA LUCHADORA, PERSONAJE OCULTO EN MK2, VUELVE A PARTICIPAR EN EL TORNEO COMO CARACTER SELECCIONABLE.







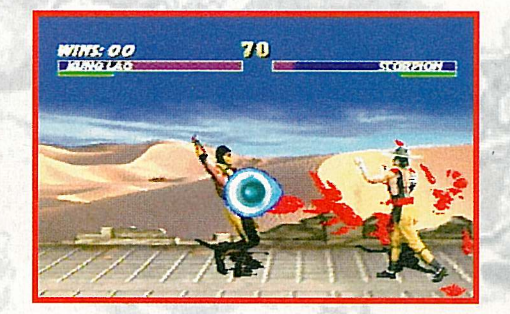




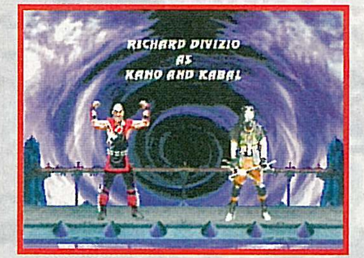
SMOKE HA DECIDIDO ABANDONAR LA GUARIDA QUE LE DABA COBIJO EN MK3 Y HA PASADO A FORMAR PARTE DE LOS LUCHADORES QUE APARECEN EN LA PANTALLA DE SELECCION. TODOS LOS MOVIMIENTOS DE LOS QUE HACIA GALA ENTONCES CONTINUAN A VUESTRA DISPOSICION.

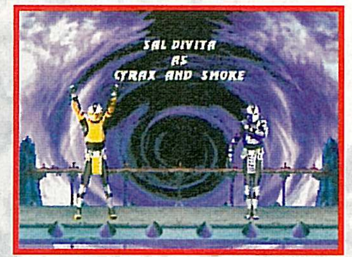












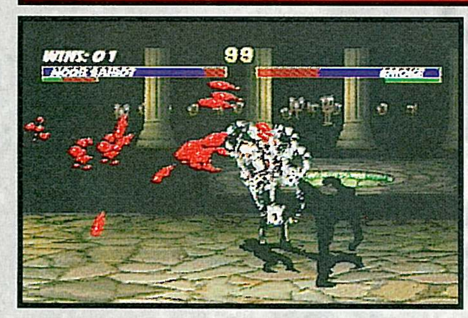
victoria. No en vano, la dificultad que entraña **ULTIMATE MK3** es superior a la versión de MK3 para ***PlayStation***. En la conversión para ***Saturn*** se ha introducido uno de los «errores» del original. Se trata del *combo* de Ermac, que causaba un 100% de daño y del que el oponente no podía defenderse. Podemos asegurar que ***Saturn*** va a contar con el mejor y más completo MORTAL KOMBAT de toda la historia. Los personajes han sido reducidos de tamaño ligeramente, para que se muevan con la misma suavidad que en el arcade. Otro aspecto importante, como es el sonido, también muestra buenas maneras. En próximos números os daremos más información de este esperado juego.

R. DREAMER





NOOB SAIBOT







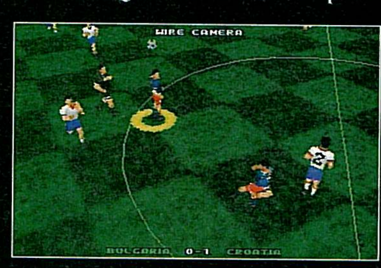
ESTE ES SIN DUDA EL PERSONAJE MAS BUSCADO EN TODA LA SAGA DE MORTAL KOMBAT. A PESAR DE QUE CONTINUA EN LA CLANDESTINIDAD NO HA DUDADO UN INSTANTE EN PRESENTARSE DE TAPADILLO EN LA CUARTA EDICION DEL TORNEO MAS SALVAJE DEL UNIVERSO.

SEGA the GAME is NEVER Over.

Morirás con las botas puestas

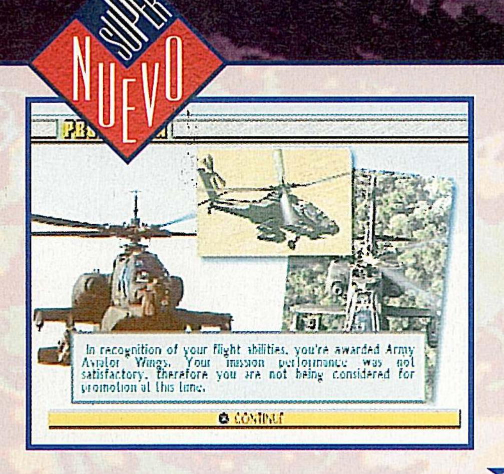


¡Los comentarios de J.J. Santos te harán hervir la sangre en cada partido!









GUNSHIP es, además de una magnífica conversión del exitoso título que los compatibles *PC* hicieron famoso, uno de los pocos simuladores de vuelo que se ha atrevido a abordar el tema de los helicópteros. Como conversión, desde luego, resulta bastante meritoria, aunque el estado en que se encuentra la versión *beta* que obra en nuestras manos, no nos permite adivinar con certeza el resultado final de este proyecto. Antes de nada debemos comentar que las similitudes entre esta adaptación y la versión *PC* que apareció en su día son más casuales que intencionadas. A excepción del título del juego, podemos asegurar que el resto del CD no se parece en nada al título en que se basa. Aún así, la primera diferencia (y más palpable) que se observa con respecto a la versión *PC*, es la inclusión de texturas en los polígonos, algo totalmente obligado a estas alturas de siglo. Uno de los detalles más significativos que hemos podido ver en este primer contacto ha sido la traducción a los distintos idiomas, entre los que el español se encuentra incluido. Lo demás se completa con las omnipresentes secuencias de *full motion video*, el interminable número de misiones de que dispondremos y, cómo no, todo tipo de vistas para que disfrutemos de este juego como nunca.

J.C.MAYERICK



CARLINGAS

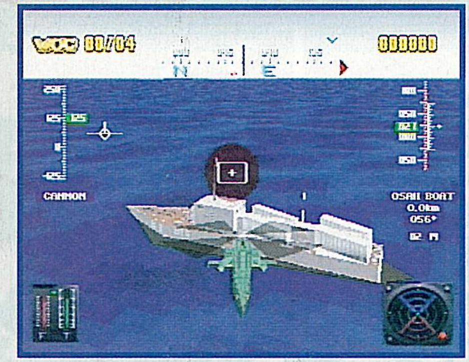


Elegir distintos modelos de helicóptero significa que el diseño de la carlinga cambie notablemente. Un buen detalle de sus creadores.



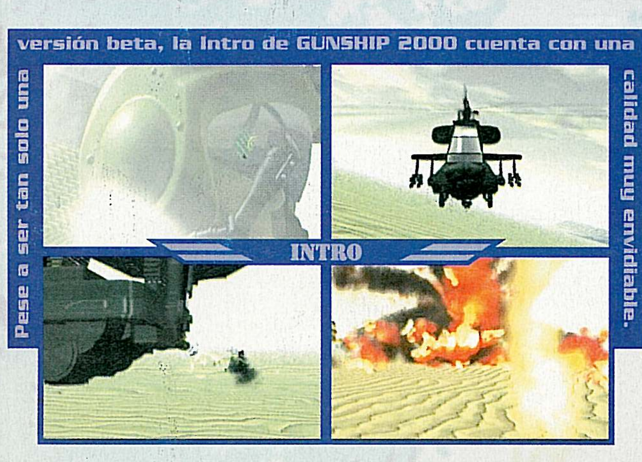
GUNSHIP







INTRO



Pese a ser tan solo una versión beta, la intro de GUNSHIP 2000 cuenta con una calidad muy envidiable.

VISTAS









Dos elementos imprescindibles en los juegos de hoy en día. Por un lado el *full motion video* para las *intros* del juego, y por otro, el gran número de vistas que todo simulador de vuelo debe tener. A izquierda y derecha podéis ver algún ejemplo.







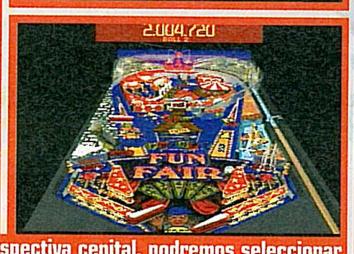
Nacido inicialmente en el mundo de los compatibles *PC*, **TILT** para ***PlayStation*** convierte de una forma magistral las innumerables virtudes que éste poseía. Pese a que conserva el modo en perspectiva cenital, **TILT** desecha por completo el entorno 3D en tiempo real que se nos presentaba en uno de los modos de juego. Para suplirlo se ha utilizado un sistema, también en 3D, semejante al utilizado en el clásico THE WEB (para compatibles *PC*) o, para que nos entendamos mejor, el DIGITAL PINBALL de ***Saturn***, aunque mucho más sofisticado y real que éste último. Lo más sorprendente de todo es que, a pesar de lo complicado que resulta diseñar los tableros tanto en 2D como en 3D, los muchachos de **NMS** se han esforzado para ofrecernos en un único CD seis tableros, lo que además de hablar mucho en su favor, hará las delicias de los fanáticos de los *pinball*. Cada tablero se completará con decenas de juegos que podremos disfrutar a traves de la pseudo-pantalla digital que aparece sobre el tablero, un elemento nada novedoso a estas alturas de la vida pero que resulta indispensable para cualquier *pinball* que se precie. Con todo, **TILT** promete ser sin duda el mejor «juego del millón» para consolas que jamás ha salido al mercado.

J.C.MAYERICK



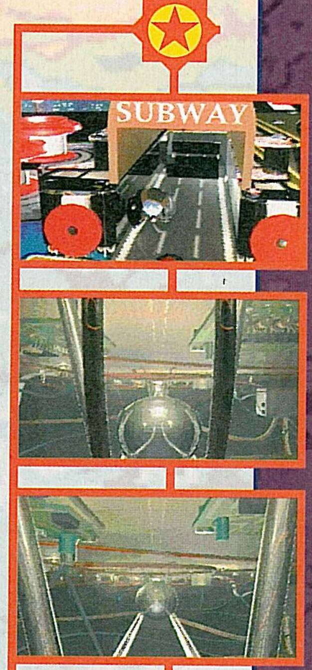






3D Además de la clásica vista en perspectiva cenital, podremos seleccionar un nuevo modo en el que el tablero aparece en 3D. Con dicha vista, el juego cobra un realismo mucho mayor, aunque se pierde mucho detalle.







SECUENCIAS

La activación de determinados ingenios del tablero vendrá acompañada por una secuencia en *full motion video*. Aparecerá tan solo una vez, evitando así que el juego se vuelva tedioso. Un buen detalle que no era necesario y que, por supuesto, es bienvenido.



TAPSA/
Y AHORA, ¿QUIEN SE ATREVE A DECIR QUE SOY UN SIMPLE JUGUETE?
DISNEY INTERACTIVE
Toy Story
Nintendo
PAL VERSION
SUPER NINTENDO
© Disney

SUPER NUEVO









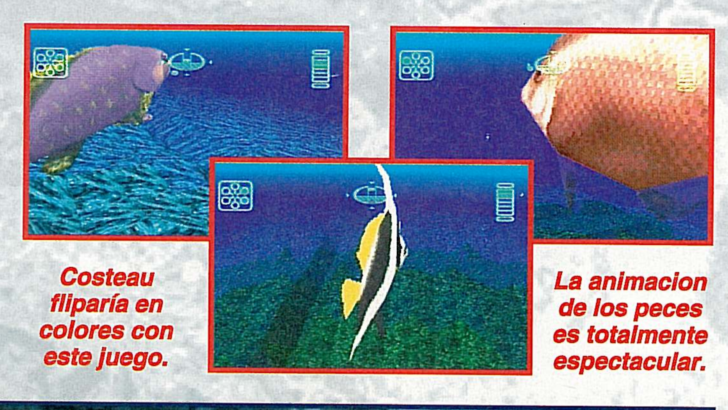


AQUANAUT'S HOLIDAY



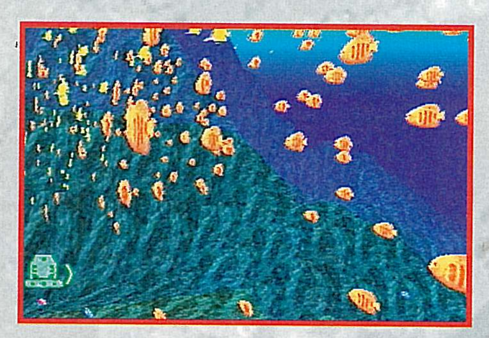
La llegada de los primeros calores veraniegos nos traerá, además de los consabidos efluvios axilares de **De Lúcar**, uno de los títulos de mayor éxito en tierras japonesas: **AQUANAUTS**. Rebautizado para el mercado europeo como **AQUANAUT´S HOLIDAY**, la nueva creación de los nipones **Artdink** (autores de la prestigiosa saga A-TRAIN) es un original simulador de vida submarina en el que a bordo de un pequeño batiscafo podremos ponernos en contacto con toda la fauna oceánica, desde besugos hasta tiburones y ballenas. El acertado uso de polígonos, *texture mapping* y unos increíbles efectos se luz, se une a una de las mejores ambientaciones sonoras que se recuerdan. Un gran juego del que hablaremos largo y tendido en próximos meses.

NEMESIS



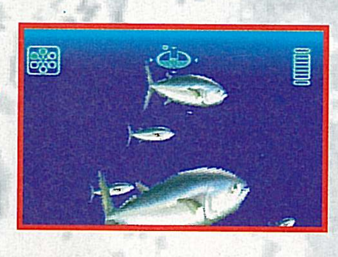
Costeau fliparía en colores con este juego.

La animacion de los peces es totalmente espectacular.



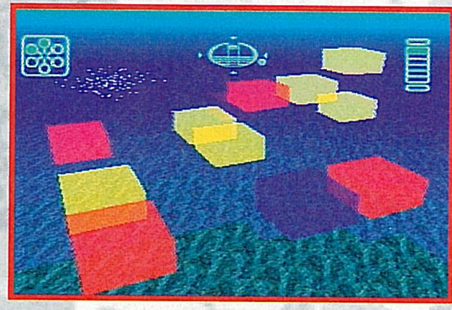


En el fondo del mar se dan cita todo tipo de especies, incluido The Elf.

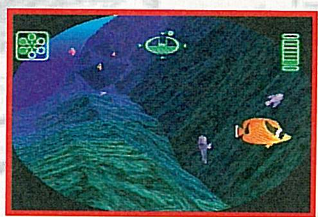




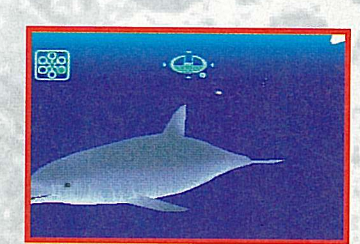
El juego nos permite crear arrecifes artificiales para los peces



Es posible además elegir entre dos tipos de ventana: cuadrada y circular.







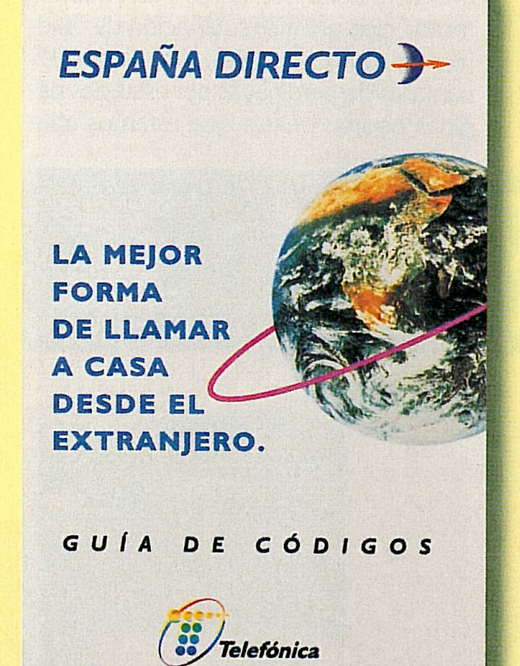




COMUNICACIONES INTERNACIONALES DE TELEFÓNICA

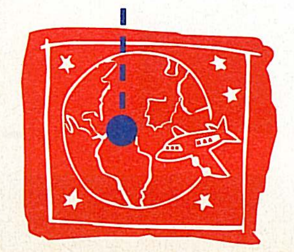
ESPAÑA DIRECTO

La mejor forma de llamar a España desde el extranjero.



Cuando viajes por el extranjero, llama a España a través del servicio ESPAÑA DIRECTO de TELEFÓNICA.
No necesitarás monedas, porque la llamada la paga en España quien la recibe.
Tampoco necesitas saber idiomas, porque te atienden en castellano. Y es muy fácil de utilizar: sólo tienes que marcar el código correspondiente en cada país y seguir las instrucciones.

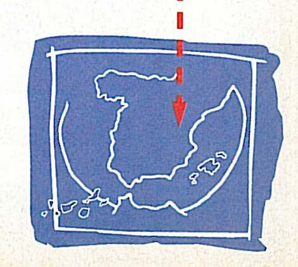
ESPAÑA DIRECTO es más barato que el Cobro Revertido.
La llamada tiene el mismo precio a cualquier hora y día de la semana. Y funciona desde teléfonos públicos o privados.
No salgas al extranjero sin la guía de códigos de ESPAÑA DIRECTO.
Para más información llama al **900 105 105. Es gratis.**





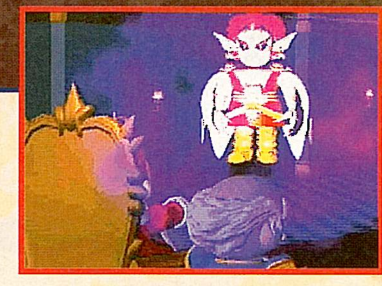


Telefónica













Por fin los creadores de SONIC se estrenan en ***Saturn***. Y no es con una nueva entrega de las aventuras del erizo (aunque ya vendrán), sino que se trata de la quinta parte de otra de las sagas mas queridas por los amantes de los *RPG*. Estamos hablando, cómo no, de la secuela de los llamados «SHINING». Para su debut en los 32 *bits* han cambiado el sistema de los anteriores juegos, en los que el elemento *Action-RPG* no existía ya que tan sólo era un compendio de batallitas por turnos, al estilo de los juegos de mesa, que al rato acababa cansando. **SHINING WISDOM** nos devuelve a los *RPG* que podemos considerar tipo ZELDA, con batallas arcade cien por cien, utilización de objetos, laberintos mortales, etc. Viendo las pantallas desperdigadas por estas dos páginas podréis pensar que estamos ante





SHINING WISDOM

SEGA SATURN





El juego está dotado de gran colorido y geniales detalles en sus gráficos.







Los sprites estan renderizados con todo lujo de detalles, lo que les da una curiosa apariencia.



Nuestro personaje, al correr, utiliza un sistema de marchas idéntico al empleado en los juegos de coches.















El quinto título de la saga «SHINING» cambia su estilo de juego al de los Action-RPG.



La interacción con los personajes y la utilización de objetos será muy importante.





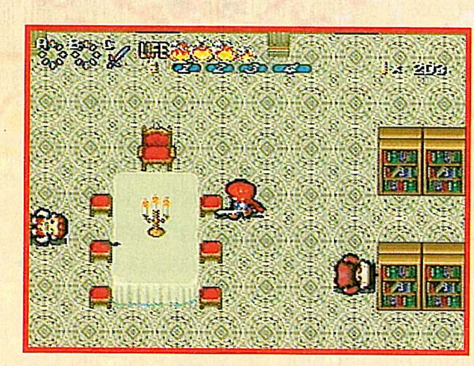






El juego transcurre en tiempo real. Veremos como pasa el tiempo, los días, las noches...

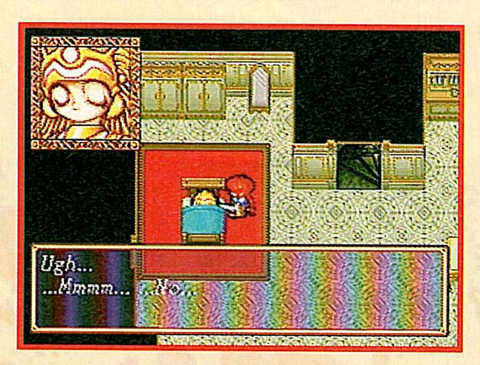




un juego de *16 bits*. Nada más lejos de la realidad, ya que contaremos con escenarios coloristas que emplean la paleta de **Saturn** al completo, acompañados por efectos gráficos y de *zoom*. El diseño de los personajes se ha cambiado por completo, empleando como viene siendo habitual en los 32 *bits* gráficos renderizados, lo que da a los personajes una divertida apariencia de «Clicks de **Playmobil**» sin olvidar el habitual «*look* chinesco» al que nos tienen acostumbrados. Otro elemento que no figuraba en las entregas anteriores es la incorporación de tiempo real en el juego, por lo que transcurrirán los días y las noches. El mes que viene os desvelaremos todos los secretos del primer gran *Action-RPG* para ***Saturn*** que con toda seguridad iniciará una saga de juegos que muchos recientes usuarios de esta consola esperaban.

THE PUNISHER

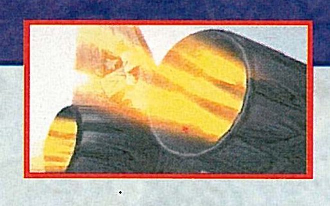








IN TRO

















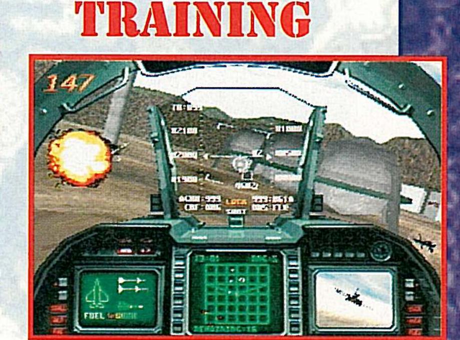




Los misiles Maverick serán nuestro mejor aliado.

El modo Training es todo un martirio de dificultad.

TRAINING



RAGING SKIES








MAPA



MISIONES





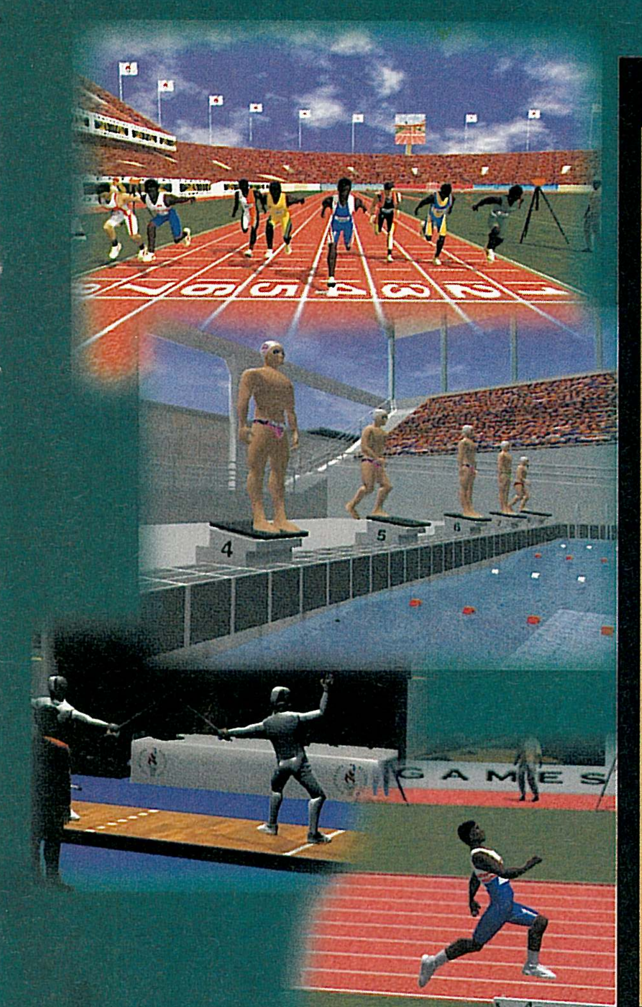
RAGING SKIES permite elegir entre dos tipos de vista, todas ellas dentro de la cabina.

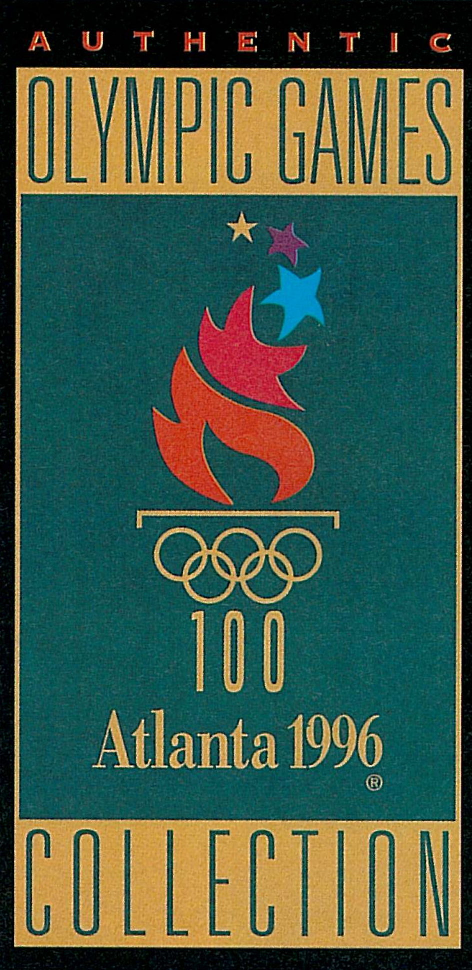
Los amantes de los simuladores aéreos, y en especial aquellos que disfrutaron como enanos con el sensacional AIR COMBAT, están de enhorabuena. Dentro del mismo concepto de mezclar elementos de simulacion pura con elementos arcade, **RAGING SKIES** nos presenta algunos de los más explosivos duelos aéreos jamás vistos en un sistema doméstico. Objetivos en tierra, escolta a aviones civiles, o la protección de una refinería son algunas de las misiones que componen este delirante ejercicio de velocidad, acción y buenos gráficos que, aunque no llega a eclipsar ni mucho menos a la creación de **Namco**, conseguirá levantarte del asiento en cada una de sus fases, que podrás afrontar gracias a un completo hangar dotado algunos de los aviones mas sofisticados del mercado armamentístico actual. Una pasada de juego que muy pronto verá la luz en el mercado europeo de la mano de **Sony** y **Asmik**, creadores del juego y responsables a su vez de los sensacionales AIR DIVER de ***Super Nintendo***. Una pareja de oro que nos ofrece uno de los mejores simuladores de vuelo.



NEMESIS

Sólo los mejores estarán en Atlanta





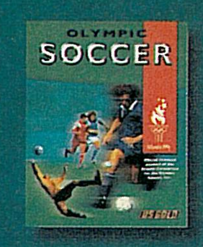




OLYMPIC GAMES

El juego multideportivo más completo: 100 y 400 metros lisos, saltos de longitud, triple, altura y pértiga, esgrima, natación, lanzamiento de disco, jabalina y martillo, tiro olímpico, halterofilia, ciclismo y tiro con arco.

*El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation™, Sega Saturn y PC CD-ROM.*



OLYMPIC SOCCER

Un juego de fútbol depende de su flexibilidad. Aunque tenga los mejores gráficos o el mejor sonido, si no tiene ritmo de juego no sirve. ***"Olympic Soccer"*** combina el realismo con una acción trepidante. ***"Olympic Soccer"*** lo tiene todo.

— Disponibles en: —







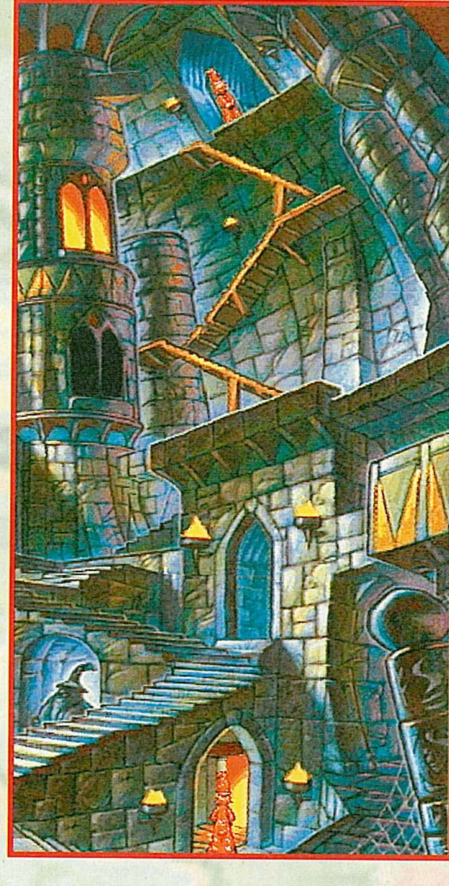
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**





Psygnosis continúa realizando incursiones en el catálogo de juegos de **Saturn**. Primero fue WIPE OUT, uno de los títulos insignia de los 32 *bits* de **Sony**, y aquí no se termina la lista ya que DESTRUCTION DERBY y 3D LEMMINGS seguirán en breve los pasos de WIPE OUT. El segundo título que convierte la compañía inglesa para ***Saturn*** no es otro que **DISCWORLD**. Esta aventura gráfica, original de *PC*, nos narra las peripecias de un inepto aprendiz de mago que a causa de su torpeza se encontrará con las situaciones más extravagantes y ridículas que podáis imaginar. Todo el juego está impregnado por el inconfundible, aunque extraño, sentido del humor de **Terry Pratchett**. No en vano, en **DISCWORLD**, se encuentran representados algunos de los lugares más representativos de la extensa obra de este escritor inglés.

R. DREAMER







Este es el aspecto que presenta el mundo que habita Rincewind.

DISCWORLD









Una extraña secta ha invocado a un dragón. Ahora os toca descubrir a los culpables y matar al dragón.







SATURN

SEGA

CD ROM

JAPON



Aquí teneis a los dos personajes protagonistas, ellos son Poly y Gon.





BAKU-BAKU ANIMAL



Entre la maraña de conversiones de recreativas, juegos de lucha y arcades en 3D, podemos encontrarnos de cuando en cuando con alguna sorpresa. Esta sorpresa se llama **BAKU-BAKU**, y junto a GOLDEN AXE, DARK LEGENDS y VIRTUA FIGHTER KIDS forma parte de las recreativas que llevan la nueva placa ***ST-V***, sistema parecido al empleado por **Namco** con su ***System 11***, es decir, un sistema que permite la conversión rápida de las versiones de máquina. **BAKU-BAKU** se engloba en la categoría de puzzle, a la que pertenecen los ilustres TETRIS o PUYO-PUYO. Bastante similar a este último, en este juego dispondremos de cuatro animales distintos: perro, conejo, mono y panda. Cada uno se alimentara de una comida distinta: plátanos, zanahorias, huesos y bambú. Nuestra misión será que cada bicho se zampe lo que más le guste, para que las fichas con forma de alimentos vayan desapareciendo. Como viene siendo habitual, el juego dispone de varios modos de juego, que incluyen las modalidades historia y *versus*, esta última la más divertida. Un genial arcade del cual conoceréis todos sus secretos próximamente, y como siempre, en **SUPER JUEGOS**.

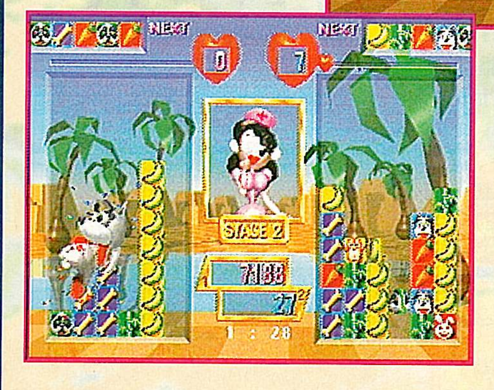
THE PUNISHER



En este compacto dispondremos de los modos versus e historia.



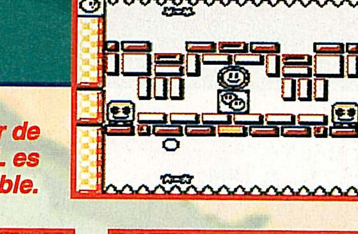
Esta enfermera tiene intenciones de vacunarte contra todo, a menos que la derrotes en un duelo.





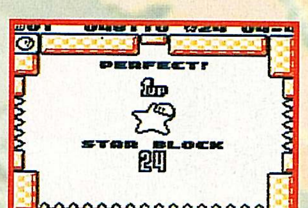


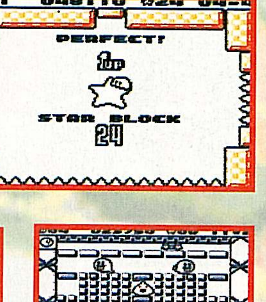


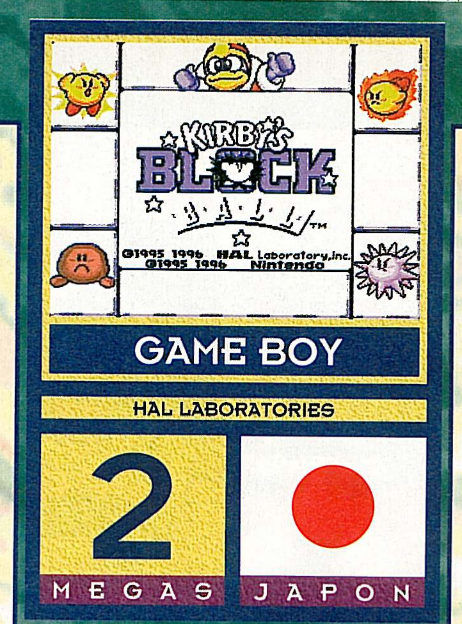


Si algo podremos destacar de este KIRBY'S BLOCKBALL es una adicción ciertamente terrible.







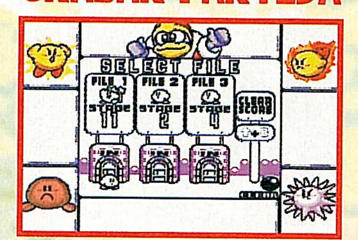


GAME BOY

HAL LABORATORIES

2 MEGAS | JAPON

MAPA



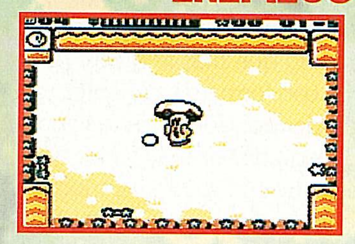
El juego contará con diez fases totalmente distintas.

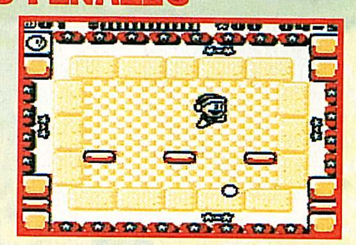
GRABAR PARTIDA

Por supuesto, permitirá grabar hasta tres partidas.

KIRBY'S BLOCKBALL

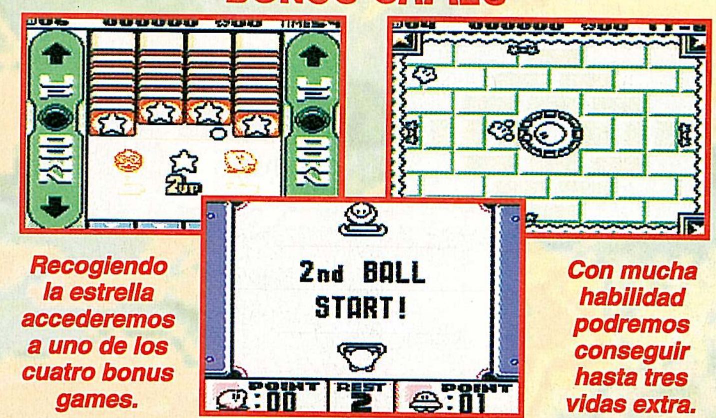
ENEMIGOS FINALES





Cada uno de los diez niveles contará con cuatro fases normales, a las que les seguirá un enfrentamiento final.

BONUS GAMES

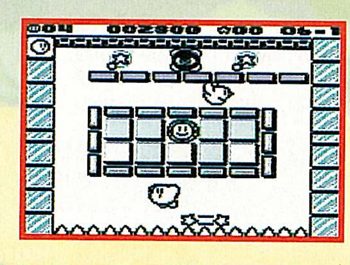


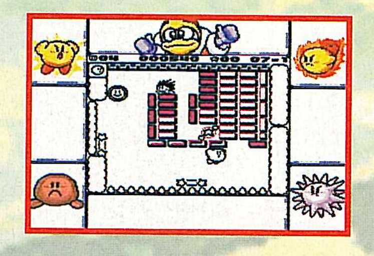
Recogiendo la estrella accederemos a uno de los cuatro bonus games.

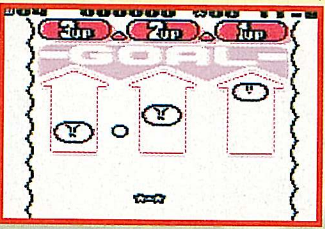
Con mucha habilidad podremos conseguir hasta tres vidas extra.

El enésimo título protagonizado por el incombustible Kirby (a este paso va a terminar siendo como la saga MEGAMAN) está a punto de atentar de nuevo contra el valioso tiempo libre de los usuarios de ***Game Boy***. Efectivamente, el «Marshmallow» de la nipona **Hal** ha retomado uno de los sistemas de juego más adictivos que jamás se ha creado para un videojuego, conformando así uno de los títulos estrella de **Nintendo** para el verano que se nos ha echado encima. Dicho sistema de juego fue puesto en práctica por BREAKOUT, aunque alcanzó la fama gracias a la saga ARKANOID que **Taito** diseño a mediados de la década de los ochenta (más información en RETROVIEWS Nº49). La gran novedad es la inclusión de todo tipo de *items* que, al igual que en los KIRBY originales, arrebataremos a nuestros enemigos. Otras novedades como los enemigos de final de fase y los niveles de *bonus* son los retos que **KIRBY'S BLOCKBALL** nos propone para hacer mucho más ameno nuestro deambular por las casi sesenta fases de que constará el juego.

J.C.MAYERICK







SIGUE EN LA ONDA

¡Mega sorpresas en Junio!

MUNDO GAMES

"Ya puedes ser socio del club Mundo Games"

GRAN CAMPEONATO DE MADRID

OFERTAS DE JUNIO

- PSX FIFA 96 + MANDO 8.490
- SAT. CONSOLA +DEMO + DAYTONA USA + VIRTUA FIGHTER REMD 51.900
- MD TOY STORY + MANDO 9.900
- SNES. INT. SUPERSTAR SOCCER + MANDO 7.990

¡NUEVOS CAMPEONATOS!





- Sábado 1 junio - NBA IN THE ZAVE
- Domingo 2 junio - AD. POWER SOCC.
- Sábado 8 junio - TEKKEN
- Sábado 15 junio - STREET FIGHTER ALPHA.
- Sábado 22 junio - PANZER DRAGOON
- Sábado 29 junio - RIDGE RACER REV.

...y para el ganador un videojuego.

Game Boy

- ALADIN 3490
- BATMAN 2 2990
- BATMAN FOREVER 3490
- BUBBLE BOBBLE 2 2990
- COOL ADV. 2990
- DONKEY KONG 4490
- DONKEY KONG 2 4490
- DUCK TALES 2990
- DUCK TALES 2 2990
- FIFA´ 96 4490
- FLINTSTONES 2990
- GOAL 2990
- JUNGLE BOOK 2990
- KILLER INSTINT 2990
- LION KING 4490
- LITTLE MERMAID 2990
- MARIO 2990
- MARIO 2 3990
- MARIO 3 3990
- MICKEY ULTIMATE 2990
- MORTAL COMBAT 3 4490
- MORTAL KOMBAT 2 2990
- NBA ALL START 2 2990
- NBA JAM 2990
- NIGEL MANSELL 2990
- NINJA TURTLES 3 2990
- POPEYE 2990
- POWER RANGER 3490
- POWER RANGER 2 4490
- ROGER RABBIT 2990
- SPEEDY GONZALEZ 3490
- SPIDERMAN 3 2990
- STAR WARS 2 2990
- STREET FIGTHER 2 4990
- TALESPIN 2990
- TARZAN 2990
- TETRIS BLAST 2990
- TINY T. WAKY SPORT 2990
- TINY TOON 2 2990
- TON & JERRY 2 2990
- WARIO BLAST 3490
- WORLD CIRCUIT 3990
- YOGI BEAR 3490

SUPERNES

- ALIEN III 5990
- BREATH OF FIRE 2 8990
- CRASH DUMMIES 4990
- CUT THROAT ISLAND 5990
- DONEY KONG C 7990
- DONK KING KONG 2 9900
- DOOM 5990
- DRAGON 5990
- F.T. BASEBALL 4990
- FEVER PITCH SOCCER 6990
- FIFA´ 95 5990
- FIFA´ 96 9490
- FINAL FIGHT TOUGH 8990
- HEBEREES POOPON 4990
- HURRICANES 5990
- ILLUSION OF TIME 5490
- INT. SOCCER 6990
- INT. SOCCER DELUXE 8990
- JELLY BOY 6990
- KID K. CRAZY CHASE 5990
- KILLER INSTINT+CD 5990
- MICKEY & MINNIE 8990
- MICKEY MANIA 5990
- MORTAL KOMBAT 3 7990
- NFL FOOTBALL 4990
- NHL HOCKEY 96 9990
- PAGE MASTER 4990
- POP TWIN BEE 4990
- PORKY 4990
- PREHISTORIC MAN 7990
- PRIMAL RANGE 6990
- PRINCE OF PERSIA 4990
- RISE OF THE ROBOTS 4990
- SHAQ FU 4990
- SPARKSTER 5990
- SPAWN 4990
- SPIDY VENOM 4990
- SUPER DANY 4990
- THE HUMANS 7990
- TOTAL CARNAJE 4990
- TURBO TOONS 5990
- URBAN STRIKE 5990
- WORLD LEAG.BASKET 4990
- YOSHI¥S ISLAND 9490

JOY PAD

- MASTER SYSTEM 1490
- MEGA DRVE 1490
- SUPER NINTENDO 1490
- SONY PLAYSTATION 2990
- NES 1490

CONSOLAS

- SONY PLAYSTATION 38900
- G.BOY ROJA+KILLER INSTINT 8990
- SUPER NES 14490
- SUPER NES+MARIO ALL START 16990
- SATURN + DEMO 45900
- SATURN+DAYTONA USA 48900

PLAYSTATION

- ACTUAL SOCER 6990
- AIR COMBAT 6990
- ALIEN TRIOLOGY 7990
- ALONE IN THE DARK 2 7990
- ALONE SOLDIER 6390
- ALPHASTORM 7990
- ASSAULT RING 6990
- CHESS MASTER 6990
- CHRONICLES OF SWORD 7990
- CITY O LOST CHILDREM 7990
- CYBER SPEAD 5990
- DEADLY SKIES 8490
- DEFCOM 5 6990
- DESTRUCTIO DERBY 7590
- DISCWORLD 6990
- DOOM 7990
- EXTREME PINBALL 7990
- FIFA´ 96 5990
- GALAXY FIGHT 7990
- GEX 6990
- HI-OCTANE 7990
- JUPITER STRIKE 5990
- KILEAD THE BLOOD 6990
- KRAZY IVAN 6990
- LOADED 6990
- MAGIC CARPET 7990
- MICKY MANIA 6990
- MORTAL COMBAT 3 7990
- NBA IN THE ZONE 7990
- NBA JAM 5990
- NFL 96 7990
- NFL QUARTERBACK CLUB 7990
- OFF WORLD INTERCEPTOR5990
- PANZER GENERAL 6990
- PARODIUS 5990
- PGA 96 6990
- POWER SERVE 6490
- POWER SPORT SOCCER 7990
- RIDGE RACER REVOLUTION 7990
- RISE 2 THE RESURRECTION 7990
- SHELLSHOCK 7990
- SHOCKWAVE ASS. 7990
- SPACE HULK 8990
- STARBLADE ALPHA 6990
- STREET FIGHTER ALPHA 8990
- STREET FIGHTER THE MOVIE 6390
- THE RAIDEN PROJECT 7490
- THEME PARK 6990
- TIME COMMANDER 7990
- TOTAL ECLIPSE 5990
- TOTAL NBA 96 7590
- TRUE PINBALL 7490
- TWISTED METAL 6990
- WARHAWK 6990
- WING COMM. 3 7990
- WIPE OUT 7590
- X-COM 6990

SATURN

- BATTLE ARENA TOSH 6990
- CLOCK WORK 4890
- DAYTONA USA 4890
- DEADLY SKIES 8490
- DIGITL PINBALL 7990
- F1 CHALLENGE 7990
- FIFA 96 8990
- GALACTIC ATTACIL 5990
- GALAXY FIGHT 7990
- GEX 7990
- HEBEREKE´S POPOITO 7490
- HI-OCTANE 8990
- MAGIC CAPET 8990
- MAGIC CARPET 2 7990
- MASION HIDDEN 8990
- MAXIMUN SURGE 6990
- MYST 8990
- MYSTARIA 7990
- NBA JAM T.E. 5990
- NFL QUARTERBACK CLUB 6990
- OFF WORLD INTERCEPTOR 5990
- PANZER DRAGON 4890
- PANZER DRAGON 2 WEI 6990
- PEBBLE GOLF 7990
- REVOLUTON X 7990
- RISE 2 THE RESURRECTION 6990
- ROBOTICA 7990
- SHELLSHOCK 7990
- SHINOBI X 7990
- SIM CITY 2000 8990
- STREET FIGTER ALPHA 8990
- STREET FIGTHER THE MOVIE 5990
- THEME PARK 8990
- TRUE PINBALL 6990
- VIRTUA FIGHTER 4890
- VIRTUA HYDLIDE 8990
- VIRTUA RACING 7990
- VIRTUAL FIGTHER REMIX 4890
- WIPE OUT 7990

MEGA DRIVE

- ANDRE AGASSI TENNIS 4990
- BATMAN & ROBIN 8490
- BLOOD SHOT 4990
- CASTLEVANIA 4490
- COMIX ZONE 5690
- CUT THROAT ISAND 4990
- DINK PANTHER 4990
- DINO DINI´S SOCCER 4990
- DNAMITE HEADDY 2490
- DRAGO REVENGE 4990
- F.T. BASEBALL 4990
- FIFA 96 8390
- FOREMAN FOR REAL 4990
- GARFIED 6990
- GAUNTLED 4 4990
- HARD DRIVING 4990
- KAWASAKI SUPERBIKE 4990
- LAWNMOVER MAN 4990
- LIGHT CRUSADER 4990
- LION KING 9900
- MAUI MALLARD 6990
- MENACER + 6 JUEGOS 4990
- MICKEY MANIA 4990
- MICRO MACHINES 96 7990
- MS PACMAN 4990
- NBA LIVE 4990
- NBA LIVE 96 8490
- NHL HOCKEY 96 8490
- PAC PANIC 4990
- PETE SAMPRAS 96 7990
- PETE SAMPRAS TENNIS 4990
- PITFALL 4990
- PRIMAL RANGE 7990
- REVOLUTION X 4990
- RISTAR 4990
- SKELETON KREW 4990
- SONIC COMPILATION 6990
- SPIDY MAXIMUM 4990
- SPIDY VENUM 4990
- SUPER SKIDMARKS 7990
- SUPER STREET FIGHTHER 2 7990
- TOY STORY 8990
- VECTOR MAN 3990
- VIRTUA RACING 5990
- VR TROOPERS 6990
- WARLOCK 4990

ACCESORIOS

- ALIMENTADOR G.BOY 990
- CAR ADAPTOR G.BOY 790
- LUPA G.GEAR 990
- LUPA+LUZ G.BOY 990
- POWER PAC G.BOY 1490
- POWER PAC G.GEAR 990
- RECAMBIO PANTALLA G.B 490
- RI—ONERA G.BOY 990
- LINK CABLE PLAYSTA 2490

GAME GEAR

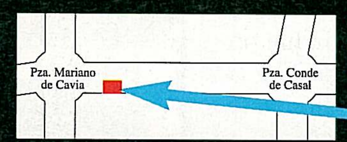
- ARENA 5490
- ASTERIS 2990
- BATMAN & ROBIN 4990
- F1 CHAMPIOSHIP 3490
- FATAL FURY SP 5490
- HOME ALONE 2990
- MARKO´S MAGIC FOOTBALL 2990
- MONSTER TRUCK RALLY 2990
- MORTAL COMBAT 2 3990
- PETE SAMPRAS TENNIS 2990
- POWER RANGER 5490
- RETURN JEDI 5490
- SONIC COMPILATION 5490
- SONIC CHAOS 2990
- SONIC DRIFT 3990
- SONIC SPINBALL 3490
- SONIC TRIPPLE 3990
- SPEEDY GONZALES 2290
- STARGATE 3490
- SUPER COLUMNS 2290
- TAILS ADVENTURES 5490
- TRUE LIES 2990
- ULTIMATE SOCCER 2990
- VR.TROPPER 5490
- WIZARD PINBALL 3490
- WONDER BOY 2990
- X-MEN 2 3990

PEDIDOS TELEFONICOS: (Pago contra-reembolso)

Envío: Urgente 500 Pts. Entrega 2 días.
Normal 300 Pts.

* Sólo pedidos superiores a 3.000 Pts.
Inferiores con recargo de 750 Pts. *

DESCUENTOS PARA TIENDAS

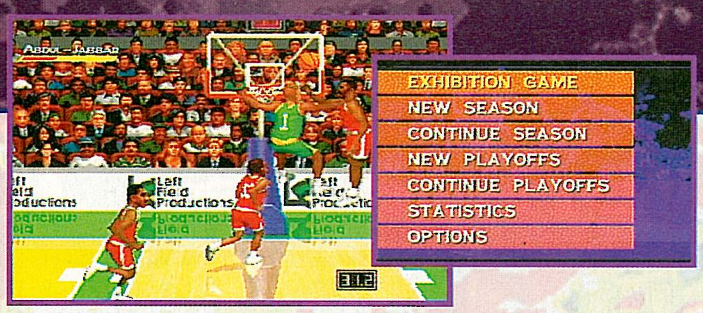






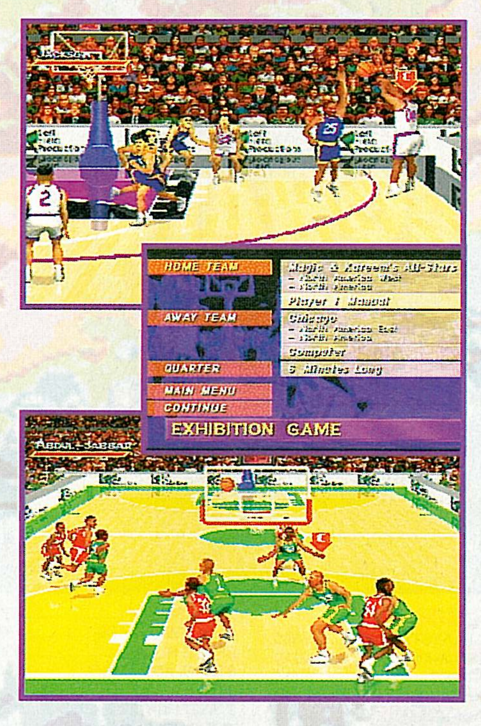
TEL - FAX. 91-433 16 44 -
AV. DEL MEDITERRANEO, 4 - 28007 MADRID

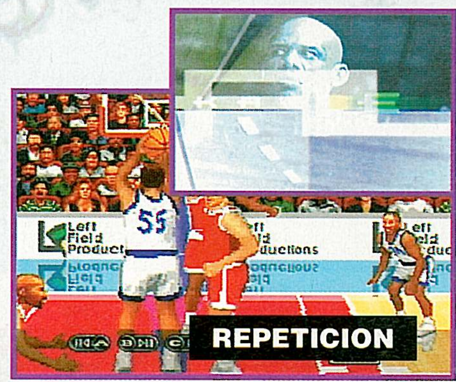






A las sorpresas que esta temporada está deparándonos el baloncesto patrio habrá que añadir, desde este momento, otra más con la llegada de **SLAM´N JAM 96** para 32 bits. Aunque hace algún tiempo nos llegaron ciertos rumores de esta versión, el paso de los meses y la falta de nuevas noticias hicieron que nos olvidáramos casi por completo de su posible aterrizaje. Grave error, porque además de ser el primer juego de baloncesto para ***Saturn*** que disfrutaremos en nuestro país, **SLAM´N JAM 96** viene cargado de interesantes novedades. Las innovaciones afectan principalmente a los equipos que conforman esta edición, destacando la incorporación de dos ilustres de la **NBA** (**Magic Johnson** y **Abdul Jabbar**) y unas pintorescas selecciones internacionales formadas por personajes de la prensa del videojuego.

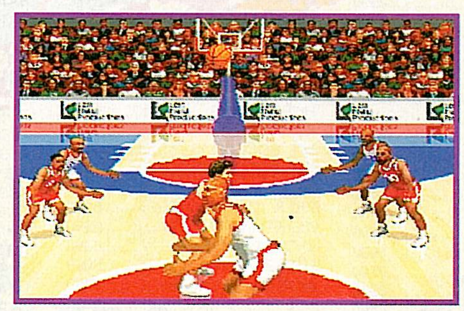




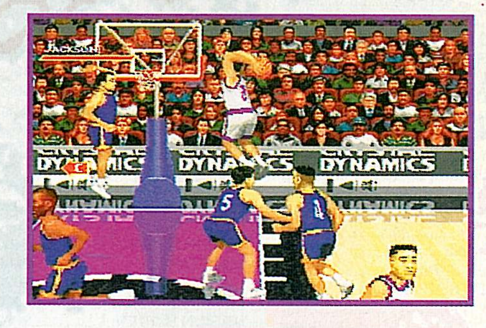
SLAM´N JAM











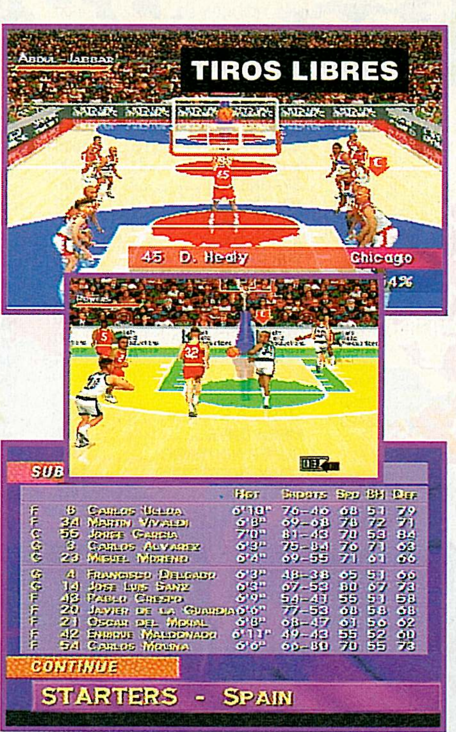
Pese a que aún no contamos con una versión definitiva, se puede decir que **SLAM´N JAM 96** para ***PlayStation*** y ***Saturn*** tendrá la misma fisonomía, modos, jugabilidad y espectacularidad que atesoró la versión de ***3DO***. Al fin y al cabo, estamos ante un arcade total donde los mates imposibles, los tapones más salvajes y todas las demás acciones del juego se han exagerado con el único objeto de divertirnos y asombrarnos mientras volamos de una canasta a otra. Aunque no tenga ni el apoyo ni los nombres de la NBA, **SLAM´N JAM 96** encontrará una buena acogida.

DE LUCAR

Espectáculo y una gran jugabilidad se dan la mano en este juego.







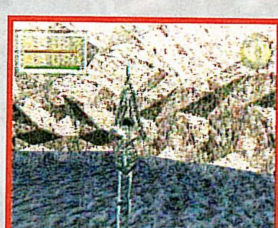


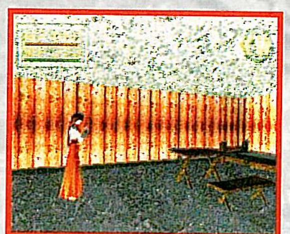
KINGS FIELD







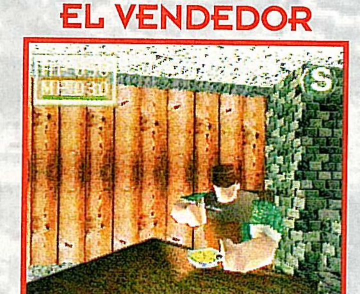




Este título ha sido elegido como el mejor juego de rol del año en tierras americanas. La primera parte sólo pudo ser disfrutada por los usuarios japoneses, que por esta fecha se encuentran ya con la tercera entrega de esta serie. Debido a la calidad de **KINGS FIELD**, la compañía **ASCII** se decidió a distribuirlo en **EE.UU.** El éxito una vez traducido ha sido fulgurante, y se ha colocado en los primeros puestos de la prensa especializada del país. Se trata de un *RPG* en 3D, con un entorno gráfico muy al estilo DOOM. **KINGS FIELD** ha superado a la primera entrega con una mayor definición gráfica y con más texturas que aportan gran variedad entre los escenarios que componen el juego. Por el momento no hay ninguna compañía interesada en distribuir este título en nuestro país, esperemos que alguien se decida por fin y que todos podamos disfrutar con este gran **KINGS FIELD**.

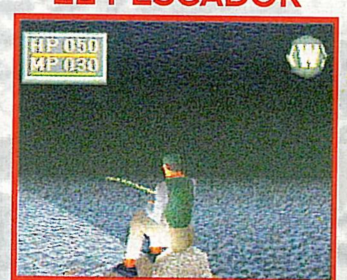
R. DREAMER

EL VENDEDOR

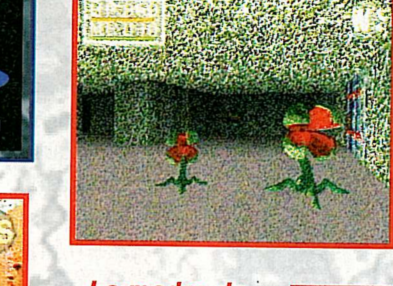


En su casa podrás comprar items de gran utilidad.

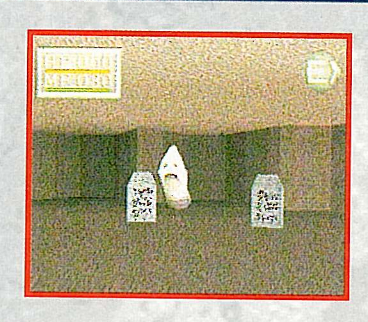
EL PESCADOR



Gracias a su consejo hallarás un cristal mágico.



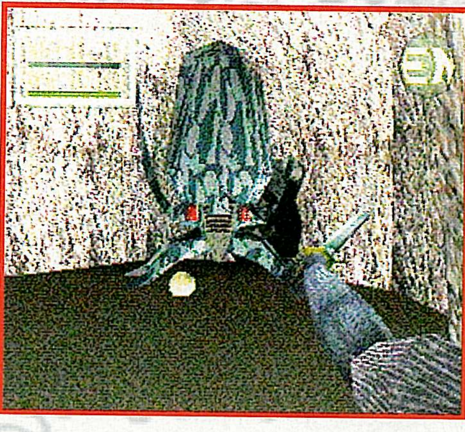








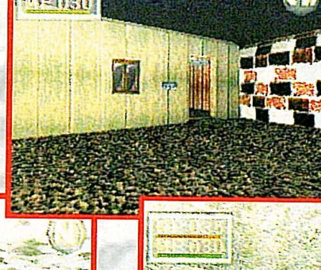
La madre de todas las bestias sólo puede ser vencida con la magia.

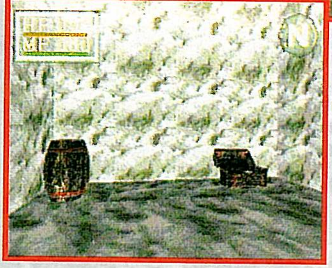


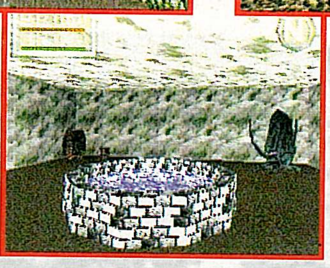


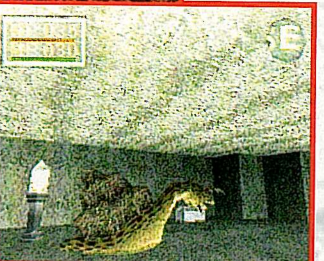
Algunos cofres, en lugar de monedas, esconden sorpresas muy desagradables.

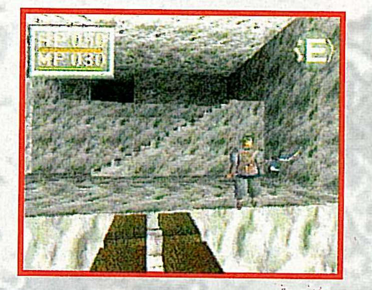














Días de fútbol

Fue allá por mil novecientos setenta y tres (fechas en las que este humilde redactor disfrutaba de sus primeras bocanadas de aire) cuando el fútbol pasó a formar parte de un mundo del que desde entonces no ha podido separarse. En aquel año nació la primera consola doméstica, llamada *Magnavox Odyssey*, que versionaba al famoso PONG que hacía furor por aquellos días en los bares. Para aquellos que llegaseis un poco más tarde a este mundo, decir que dicho título no era más que el rudimentario juego de los palitos (extremo izquierdo de la tira superior de pantallas) que versionaron infinidad de fabricantes. Desde entonces son muchos los juegos que han pasado por nuestras manos, en los que se nota una increíble evolución que incluso hace pocos años no podíamos suponer. Comparar PONG con ADIDAS POWER SOCCER o VICTORY GOAL 96 es como comparar el todo con la nada. En el camino hubo versiones para todas las clases, desde el clásico MATCH DAY de *Spectrum* hasta el INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER de *Super Nintendo*, pasando por el KICK OFF, SENSIBLE SOCCER, FIFA SOCCER y un largo etcétera que nos conduce hasta la tercera dimensión de las actuales consolas de 32 *bits*. Y llegados a este punto, nos centraremos en el tema que hoy nos ocupa, que no es otro que la enfermiza fiebre que cada dos años invade el alma de los desarrolladores de *software*.

Con la llegada de un Mundial, una Eurocopa o las revalorizadas Olimpiadas futbolísticas, el ingenio de los programadores se centra en realizar las mejores versiones que sobre el deporte del balompié se han realizado, al tiempo que sus productores se empeñañ en conseguir la licencia oficial que invite a los usuarios a consumir su producto. Este año es, con diferencia, el más variado en cuanto a catálogo, aunque casi todos los títulos guardan en común el entorno 3D en que nos transmitirán las sensaciones futbolísticas. Para empezar, contamos con dos títulos estrella, uno para *PlayStation* y

Una vez más el fútbol acude a su cita bienal.

Mega Drive

1. **SENSIBLE SOCCER (1993)**
   Compañía: ....Sony / Sensible
   Perspectiva: ....Cenital
2. **TOTAL FOOTBALL (1995)**
   Compañía: ....Domark
   Perspectiva: ....Isométrica
3. **FEVER PITCH (1995)**
   Compañía: .................U.S. Gold
   Perspectiva: ....Isométrica
4. **DINO DINI'S SOCCER (1993)**
   Compañía: ....Virgin
   Perspectiva: ....Varias
5. **SUPER KICK OFF (1992)**
   Compañía: ....Anco / U.S. Gold
   Perspectiva: ....Cenital

Super Nintendo

1. **I. S. SOCCER DELUXE (1995)**
   Compañía: ....Konami
   Perspectiva: ....Laterall
2. **I. SUPERSTAR SOCCER (1994)**
   Compañía: ....Konami
   Perspectiva: ....Lateral.
3. **SOCCER SHOOTOUT (1994)**
   Compañía: ...Capcom / Nintendo
   Perspectiva: ...Lateral en Modo 7
4. **FEVER PITCH (1995)**
   Compañía: .................U.S. Gold
   Perspectiva: ....Isométrica
5. **SUPER SOCCER (1992)**
   Compañía: .....Human / Nintendo
   Perspectiva: ...Frontal en Modo 7

SUPER NINTENDO





otro para *Saturn*. El primero es una genialidad de la polivalente **Psygnosis**, su nombre es ADIDAS POWER SOCCER y será con seguridad todo un bombazo. El segundo es un viejo conocido de lo usuarios de *Saturn*, aunque llega dispuesto a romper todos los límites gráficos establecidos hasta ahora: el mítico VICTORY GOAL '96. Otra de las apuestas fuertes de **Sega** para este verano es EURO '96, versión *Saturn* del clásico de **Gremlin** que además vendrá acompañado de la personalidad de **J.J. Santos**, quien se encargará de retransmitirnos los partidos en el idioma de **Don Quijote**. Otro título exclusivo para *PlayStation* será PRIME GOAL, mientras que STRIKER aparece para ambas consolas de 32 *bits*. Las Olimpiadas también tendrán representación en el mundo de las consolas, concretamente en *PlayStation, Saturn y 3DO* gracias a la generosidad de **U.S.Gold**, que se ha encargado de realizar las pertinente conversiones. *Super Nintendo*, en cambio, tan solo contará con 90 MINUTES, lo que no es poco si tenemos en cuenta que los usuarios de *Mega Drive* no tendrán juego de fútbol que llevarse a la boca en estas vacaciones, aunque a finales del verano podrán deleitarse con las excelencias del INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE de **Konami**. En las siguientes páginas encontraréis información de todos estos juegos, mientras tanto disfrutad con los TOP 5 que os hemos preparado.

J.C.MAYERICK

PlayStation y Saturn copan el catálogo veraniego



1 V. GOAL '96 (JAPON-1996)
Compañía: ....Sega
Perspectiva: ....Entorno 3D

2 STRIKER (1995)
Compañía: ....Electronic Arts
Perspectiva:..........3D con sprites

3 VICTORY GOAL (1995)
Compañía: ....Sega
Perspectiva:..........3D con sprites

4 EURO '96 (BETA-1996)
Compañía: ...Gremlin Interactive
Perspectiva: ....Entorno 3D

5 FIFA SOCCER '96 (1996)
Compañía: ....Electronic Arts
Perspectiva:..........3D con sprites

1 ADIDAS POWER SOCCER (1996)
Compañía: ....Psygnosis
Perspectiva: ....Entorno 3D

2 ACTUA SOCCER (1996)
Compañía: ...Gremlin Interactive
Perspectiva: ....Entorno 3D

3 GOAL STORM (1995)
Compañía: ....Konami
Perspectiva: ....Entorno 3D

4 STRIKER (1995)
Compañía: ....Electronic Arts
Perspectiva:..........3D con sprites

5 PRIME GOAL EX (JAPON-1995)
Compañía: ....Namco
Perspectiva:.........3D con sprites

LA OTRA LIGA

Con el patrocinio de Adidas y bajo la tutela de FDI, uno de los juegos de fútbol más esperados

intro

opciones

adidas power soccer

PAL

Psygnosis, una de las compañías más prestigiosas, no ha prestado demasiada atención al género deportivo. Sus únicos títulos en este campo, entre los que pueden citarse ARENA o CARL LEWIS CHALLENGE, fueron creados para *Amiga, Atari ST* y *PC*. Por lo tanto, se trata del debut deportivo de los británicos, aunque haya sido su división francesa (**FDI**) la creadora de este magnífico compacto. Además, **POWER SOCCER** cuenta con el patrocinio de **Adidas**, una de las empresas que más ha colaborado en el mundo de los videojuegos (GOAL, DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE o FIFA INTERNATIONAL SOCCER para *Mega CD*). La presencia de la citada marca se deja notar en las vallas publicita-



...A FANTASTICA

de la temporada sale por fin a la luz. En su carta de presentación hay que destacar sus magníficos gráficos poligonales y, sobre todo, la impresionante variedad de posibilidades que permite realizar jugadas hasta ahora imposibles en ninguno de los simuladores del mercado.

rias, y en los vídeos promocionales que aparecen en los descansos de los partidos. El arranque visual del juego ha sido realizado mediante una espectacular *intro*, y se mantiene en los menús de todo el juego. Inicialmente se ofrece la posibilidad de elegir entre cinco idiomas, aunque posteriormente sólo hay comentaristas en ingles, francés y alemán, eso sí, en las modalidades masculina y femenina. Curiosamente, los 76 equipos que se recogen pertenecen a los tres paises citados. Los jugadores también son reales, apareciendo el nombre del que se encuentra activo en la parte inferior de la pantalla. Uno de los aspectos más interesantes del programa es el modo tutorial, en el que se explica con vídeos animados las diferentes acciones que pueden realizarse sobre el terreno de juego. Al llevar a la práctica estas jugadas, el juego no decepciona lo más mínimo, permitiendo efectuar todo tipo de remates, incluido uno con la mano al más puro estilo **Maradona**. La gran variedad de posibilidades surge de las variadas combinaciones de botones con las que se consiguen cada una de las acciones mencionadas. La velocidad de desplazamientos, tanto de jugadores como del balón,

disparo

correr

entrada violenta

takle

Días de fútbol

entrada violenta

volea

remate mano

remate plancha

es otro de los aspectos en los que se ha acertado. Los gráficos, poligonales cien por cien, colaboran con las repeticiones y con la variedad de perspectivas al dotar al juego de una gran calidad visual. Para ello se emplean cuatro perspectivas y el mismo número de planos de inclinación de la cámara. Con respecto a la vista real, hay que señalar que siempre se ataca en la portería situada de cara, ya que al cruzar la línea medular se produce una rotación de 180 grados. Las opciones no son excesivamente numerosas, pero cuenta con las más habituales en este tipo de simuladores futbolísticos. Las diferentes condiciones climáticas, o la rigurosidad de los árbitros son dos de los aspectos que pueden encontrarse. En cuanto a las competiciones, es posible disputar partidos amistosos, Copa y Liga en las que se puede determinar el número de equipos que compiten en las mismas, hasta un máximo de 32. Las familias numerosas también están de enhorabuena, ya que cuatro jugadores pueden participar de forma simultánea. Ante esta impresionante gama de características, la música y los efectos de sonido

equipos



Creditos





Las múltiples perspectivas disponibles siguen la línea habitual en los simuladores futbolísticos diseñados para consolas de 32 *bits*.

ADIDAS POWER SOCCER es el juego de fútbol con el repertorio más amplio de movimientos, legales o no. «En finx», una pasada.

queda en un segundo plano, aunque tampoco desmerecen el resto de los aspectos señalados.

Todo hace prever que estamos ante el juego más puntero dentro del competido mundo de los simuladores futbolísticos. Sin duda alguna, ha merecido la pena a larga espera desde que recibimos las primeras noticias de su eminente puesta en circulación. Probablemente se convertirá en el objetivo preferencial de vuestras compras.

JAVIER ITURRIOZ

	PSYGNOSIS
	FDI
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	RESULTADOS
FASES	2 COMPETICIONES
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 92

La animación es lo más destacado desde el punto de vista gráfico. La variedad de cámaras es más que suficiente para lograr un perfecto efecto visual.

MUSICA 86

Sin llegar a ser el aspecto más destacado del juego, las melodías son bastante apropiadas teniendo en cuenta la peculiar naturaleza del juego.

SONIDO FX 92

Los comentarios durante los partidos, masculinos y femeninos, están bastante logrados. Se echa en falta un comentarista español. El resto cumplen con su misión.

JUGABILIDAD 94

Sobre el terreno de juego la variedad de posibilidades es lograda con una aparente sencillez. Su principal defecto es la no inclusión de la ligas.

GLOBAL 93

El debut deportivo de Psygnosis en el mundo de las consolas no ha podido realizarse con mayor éxito. A la innegable calidad visual hay que añadir la impresionante variedad de posibilidades que ofrece. A pesar de la lluvia de simuladores futbolísticos para PlayStation, POWER SOCCER se convierte en la mejor opción.

+ Es muy difícil incluir más acciones diferentes en un simulador de fútbol.

− El juego puede mejorarse incluyendo las ligas de otros países y selecciones nacionales.



«JURGOL ES JURGOL»

El goteo de juegos de PlayStation convertidos a Saturn sigue su marcha implacable. Con STRIKER estamos a punto de vivir otro episodio de este nuevo fenómeno que podríamos llamar «transfugismo consolero».

Entre aquella versión de ***PlayStation*** y esta de ***Saturn,*** sólo encontraremos algunas pequeñas diferencias que cambien nuestra valoración del programa al suponer algún tipo de mejora. Como recordaréis, el gran defecto de **STRIKER** en ***PSX*** era su insoportable tiempo de espera en la carga del juego. Un fallo de programación que nos permitía ir al baño, prepárarnos un bocadillo y sacar al perro antes de empezar cada partido. En ***Saturn*** se ha aliviado bastante ese problema, y se puede decir que tiene una carga «normal». Otras innovaciones dignas de mención son la incorporación de un nuevo modo «Eurocopa», un nuevo diseño circular en el corte del césped, una repetición con la posibilidad de girar el campo, una toma superior al estilo KICK-OFF, un locutor menos parlanchín y machacante, y unas ventanas informativas diferentes en algunas opciones.

En cuanto a lo que es el juego en sí, prácticamente no hay nada nuevo que reseñar. El esférico sigue sufriendo algunos síntomas del llamado «mal del balón

Aunque en un juego de fútbol como STRIKER la cuestión idiomática no es uno de los apartados más importantes, siempre es un detalle agradable que se acuerden de nosotros.

Esta nueva perspectiva aérea hará las delicias de los más nostálgicos jugadores de aquel clásico llamado KICK-OFF.

Nombre	Equipo	P	G	P	E	D.G	P
JUGADOR	Spain	1	1	0	0	+1	3
Ordenador	Bulgaria	1	1	0	0	0	3
Ordenador	Francia	0	0	0	0	0	0
Ordenador	Romania	1	0	1	0	-1	0

de playa», el ritmo de juego es rápido y el movimiento de pantalla es bastante suave aunque en ocasiones la acción quede fuera de nuestra visión. En el apartado de la jugabilidad, la dificultad en **STRIKER** es un tema digno de estudio. La diferencia entre los equipos es, en muchos casos, abismal, y pasar de dominador absoluto a mero pelele en manos de la computadora es de lo más habitual. En definitiva, **STRIKER** para ***Saturn*** ha reparado algunas de la deficiencias que impidieron el éxito total de la versión de ***PlayStation***. El tiempo pasado y la aparición de juegos como VICTORY GOAL'96 hacen, sin embargo, que la nota sea prácticamente la misma aunque tenga mejor factura.

DE LUCAR

FINAL SCORE

MODO COMPETICIONES

Competicion
Trofeo
Torneo
Liga
Euro 96

FREE KICK

Una cogorza de proporciones antológicas le permitió a Roberto Serrano, cuidador del césped, crear este vistoso diseño en el corte.

CAMPO NUEVO

ESTADISTICA

Aunque tampoco son como para tirar cohetes, las nuevas gráficas son más completas y explicativas.

STRIKER 96

ACCLAIM	
RAGE SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	TORNEOS
CONTINUACIONES	NINGUNA
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 86
Esta versión cuenta con algunas novedades gráficas, como una perspectiva aérea y un nuevo terreno de juego.

MUSICA 75
No es uno de los apartados fundamentales en este tipo de programas. En esta ocasión, son más bien pura anécdota.

SONIDO FX 90
El locutor es un poco menos pesado que en PSX, y el público es tan bullicioso como el de Las Gaunas cuando ganan 6-0.

JUGABILIDAD 90
Un juego de fútbol divertido tanto en uno como en dos jugadores, veloz como pocos y, sobre todo, muy manejable.

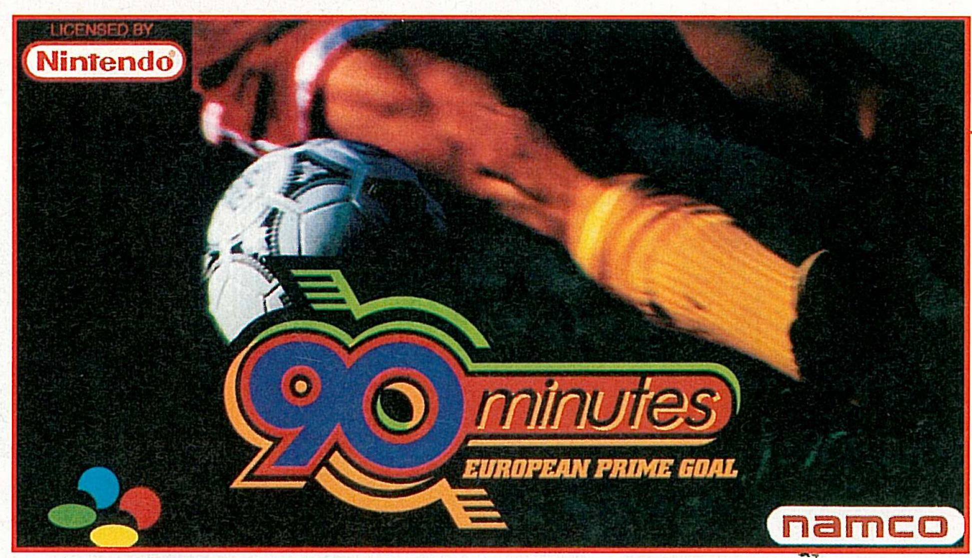
90 GLOBAL
Aunque STRIKER para Saturn supera a su modelo en PSX al incorporar algunas novedades y corregir algunos de sus defectos, la llegada de títulos como VICTORY GOAL '96 nos impide darle una puntuación superior. Velocidad, buenas animaciones, gran jugabilidad y algunas interesantes innovaciones son sus mejores armas.

+ El recorte de la tediosa carga que tenía en PlayStation.
− El movimiento del esférico no está muy logrado.



La proximidad de la Eurocopa de Inglaterra ha sido aprovechada por Namco para, después de tres versiones en Japón para SNES, debutar en el mercado español con su clásico PRIME GOAL.





SABOR NIPON









La prestigiosa **Namco** no se ha dedicado con excesivo énfasis al género deportivo, aunque cuente con títulos como SMASH TENNIS. En el terreno futbolístico el protagonismo ha estado por completo en la saga PRIME GOAL. La serie de estos simuladores cuenta con tres entregas en el mercado japonés para *SFC* y una para *PSX*, de las que hasta ahora ninguna había llegado a traspasar nuestras fronteras. Sin embargo, la llegada de la **Eurocopa de Inglaterra** ha servido de estímulo a **Ocean** para lanzar lejos de las tierras niponas la versión de la última de las entregas originalmente denominada como PRIME GOAL 3. Las diferencias con el citado cartucho se limitan a sustituir la **J´League** por selecciones del viejo continente. A pesar de ello, sorprende el hecho de que sólo se incluyan catorce equipos, en lugar de los dieciséis que han logrado el acceso a la fase final del mencionado torneo. Por lo demás, el juego mantiene las características básicas de sus antecesores, incorporando la tradicional, y única, perspectiva lateral. Tam-



Los penaltis han sido concebidos desde perspectiva trasera.





Se han incluido selecciones nacionales en lugar de los equipos de la cada vez más conocida J'League.













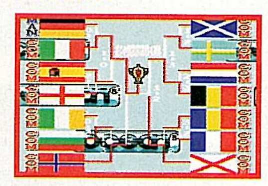
Los menús del juego tienen un aspecto bastante más atractivo que en las otras entregas.



Lo más curioso del juego es la opción de regatear al contrario.



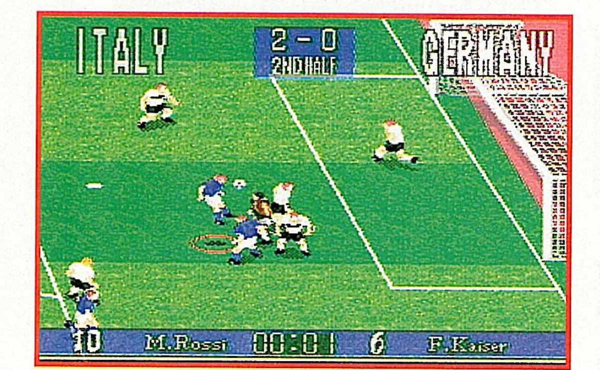








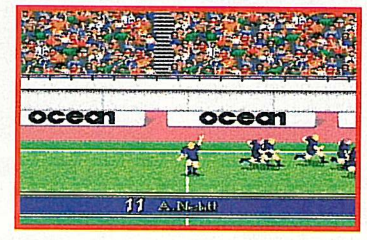




Este juego aprovecha la cercanía de la Eurocopa para ofrecer a los usuarios un nuevo simulador de fútbol en 16 bits.









bién se recogen las habituales secuencias animadas a diferente escala y perspectiva en las que, cuando se produce un mano a mano, es posible elegir la dirección a tomar. En el terreno de juego, prima la concepción arcade, ya que a la escasez de opciones estratégicas y tácticas hay que unir la rapidez de movimientos incrementada por las escasas dimensiones del terreno de juego. Entre sus aportaciones destaca el editor de jugadores, color de pelo incluido, y la posibilidad de mejorar sus condiciones mediante sesiones de entrenamiento. Por último, hay que hacer obligada referencia a la reproducción de una *handheld* en la que se refleja una interesante tanda de penaltis.

JAVIER ITURRIOZ



MAQUINA



Podréis remontaros a la prehistoria en un curioso «simulador» de Handheld.



	OCEAN
	NAMCO
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	INFINITAS
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 83
La perspectiva lateral sólo se modifica en las secuencias animadas. Las animaciones son bastante aceptables.

MUSICA 80
La música, bastante animada, acompaña durante la intro y durante los menús del juego. No es demasiado patente.

SONIDO FX 79
Los efectos sonoros se limitan a cumplir su función. Se aprecian con mayor claridad en algunas frases del narrador.

JUGABILIDAD 85
Es su apartado más destacado gracias a su rapidez. Contiene demasiadas rutinas y algunos fallos de programación.

83 GLOBAL
Reproducción exacta de la versión japonesa de PRIME GOAL 3, la sequía en estas últimas fechas de simuladores de fútbol para Super Nintendo es la principal baza de este cartucho. Es un juego divertido que puede entretener a los que no busquen demasiadas florituras técnicas. De todas formas no alcanza a los grandes del género.

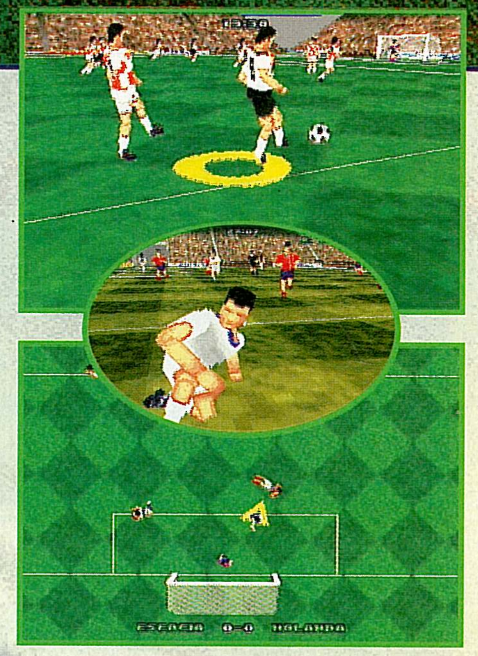
\+ La reproducción de la máquina de cristal líquido es una aportación novedosa.

− La escasez en simuladores de fútbol para Super Nintendo de un tiempo a esta parte.



Gremlin ha conseguido los derechos de la **Eurocopa** de **Inglaterra**. Para aprovechar esta circunstancia ha convertido a ***Saturn*** las versiones de ACTUA SOCCER inicialmente producidas para ***PlayStation*** y ***PC***. El compacto llega a nuestro mercado con bastante retraso, motivado fundamentalmente por el proceso de incorporación de comentarios en seis idiomas diferentes. Para realizar estos comentarios se ha elegido a famosos periodistas deportivos, siendo el responsable de la versión española **J.J. Santos**. Lógicamente, los equipos incluidos son las 16 selecciones que han logrado su clasificación para la **Eurocopa**, a diferencia de las 48 que aparecen en el compacto creado para la consola de **Sony**. Los jugadores también son reales, aproximándose bastante a los que han sido seleccionados. Gráficamente se mantienen las seis cámaras y los distintos tipos de planos, manteniendo la tradicional espectacularidad visual. Independientemente del resultado final, el esfuerzo realizado en los comentarios merece una mención especial, debido a la gran calidad e imaginación de las frases de **J.J.**

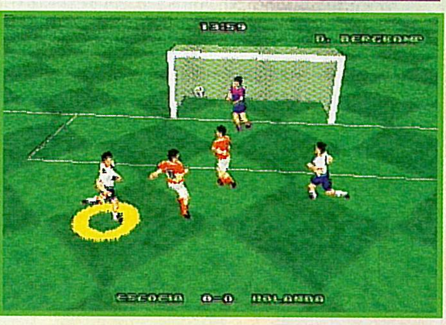
CHIP & CE





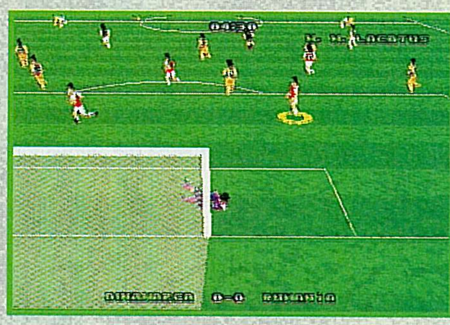


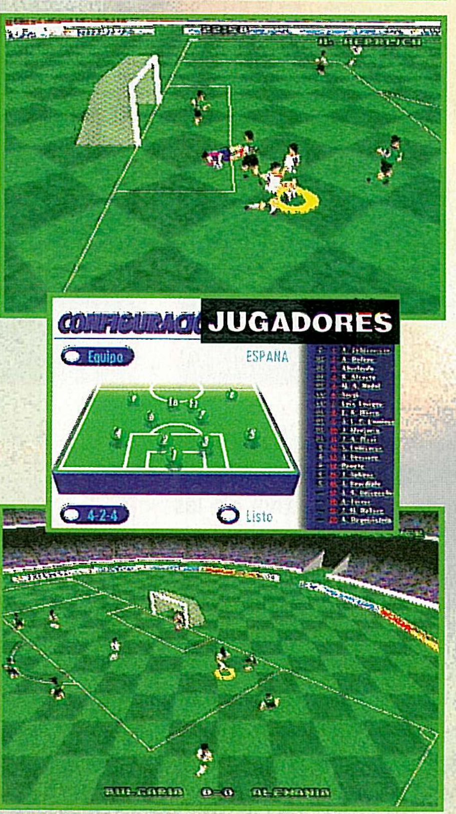
EURO 96 ENGLAND

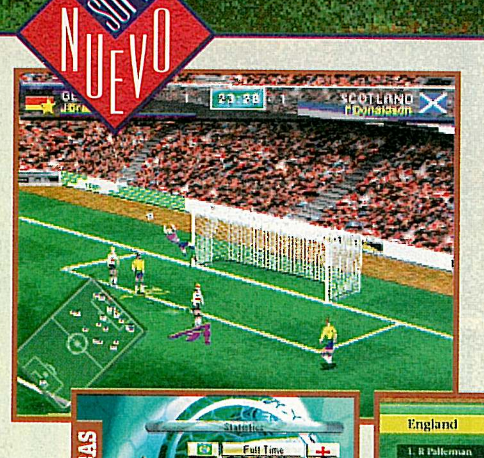








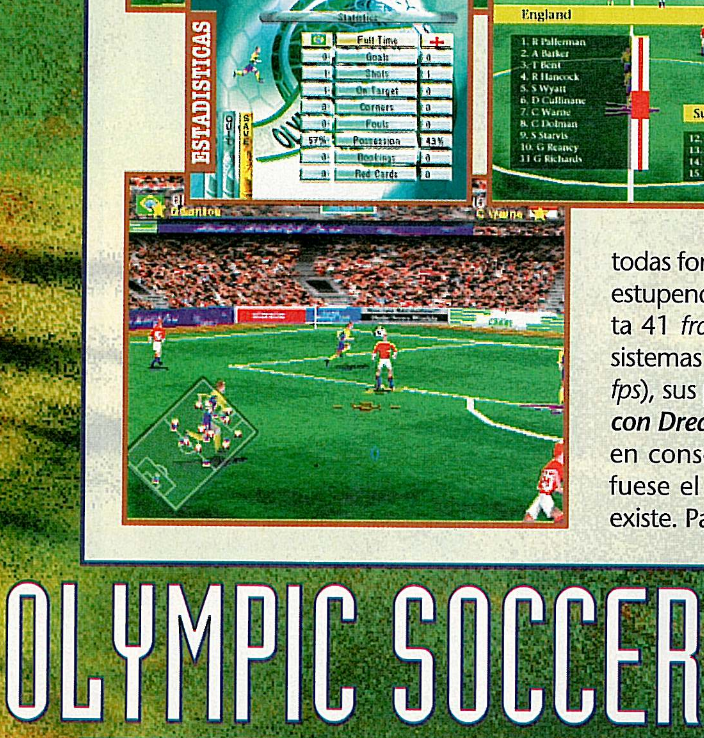




Es, junto a OLYMPIC GAMES, el título que completa la colección ATLANTA 1996, cuyos derechos de explotación para el sector de los videojuegos han sido obtenidos por **U.S. Gold**. Es además, si la memoria no nos falla, el primer título de fútbol que utiliza la competición olímpica como reclamo, algo que en España (país que defiende el título) puede ser todo un bombazo. Hablando del juego en sí, destacar que como viene siendo habitual, el entorno 3D ha sido el elegido para llevar la emoción del fútbol hasta nuestras consolas. De todas formas, y a pesar de contar con un estupendo *engine* capaz de alcanzar hasta 41 *frames* por segundo en todos los sistemas (lo normal es rondar los 20-30 *fps*), sus programadores, la gente de ***Silicon Dreams***, ha puesto todo su empeño en conseguir que **OLYMPIC SOCCER** fuese el juego de fútbol más real que existe. Para ello se ha creado un complejo sistema de inteligencia artificial en el que tienen cabida incluso los errores en situaciones inmejorables. Tal es el punto de realismo que será normal ver como un equipo controlado por el ordenador retrasa la pelota en busca de mejores posiciones, consiguiendo así que los partidos cobren un aspecto mucho más real y lógico. Por otro lado, y como resulta obvio, el juego contará con los nombres reales de los jugadores y las selecciones, así como con un editor que nos permitirá diseñar nuestros propios equipos. **OLYMPIC SOCCER**, desde luego, promete muchas cosas buenas. El tiempo, que a todo pasa factura, hará realidad esas promesas.

J.C.MAYERICK





OLYMPIC SOCCER











El número de vistas que podemos elegir en OLYMPIC SOCCER estará tan solo limitado por nuestra imaginación. Las pruebas de esto son evidentes.







WORK IN PROGRESS

Las capturas que acompañan a estas líneas corresponden a la Intro. La primera tal y como quedará en el juego, mientras que la segunda nos muestra un momento de su desarrollo. Por cierto, la señorita que aparece a la derecha es uno de los grafistas del juego. El fútbol no entiende de sexos.







EQUIPOS



Según la opinión de ciertos intelectuales, el fútbol, los toros y otros espectáculos por el estilo, son sólo una pantalla de humo para distraer a las gentes (o como suelen decir ellos, a las masas) de sus miserias y problemas reales. Por suerte para nosotros, estas mentes «privilegiadas» aún no han descubierto las consolas y, mucho menos, la cantidad de juegos de fútbol con los que podemos aliviar nuestras pequeñas fatigas y sinsabores diarios. Sin ir más lejos, dentro de poco tiempo tendremos una versión remozada de aquel juego de fútbol para *PlayStation* llamado **PRIME GOAL**. Como recordaréis, este programa de **Namco** estaba basado en la liga de fútbol profesional japonesa, y fue uno de los primeros títulos que aparecieron en **Japón**. En esta versión europea se van a realizar diversos cambios y entre otros, por ejemplo, está previsto que los equipos nipones sean sustituidos por selecciones nacionales. Para los que recuerden el comentario que hicimos en su día en A PIE DE PISTA, PRIME GOAL es un arcade de ritmo tranquilote, con *sprites* de gran tamaño y un diseño que se asemeja más a los clásicos de ***SNES*** que a los de la nueva generación de 32 *bits*. Como en otros títulos de fútbol llegados de aquellas tierras, este juego cuenta con Torneos de Penaltis, All Stars, Copa y Liga, la posibilidad de crear jugadores, gran variedad de terrenos de juego y unas curiosas secuencias en primer plano representando los duelos uno contra uno. Divertido y muy jugable, permite todo tipo de aperturas y remates aunque sin demasiada espectacularidad. Si se confirman las previsiones, es posible que este apartado también sea potenciado y estemos ante un nuevo éxito de **Namco**. Un juego que, por su gran jugabilidad, nos recuerda a los mejores títulos que hemos disfrutado en las consolas de 16 *bits*. Esperamos que dentro de muy poco lo tengamos a nuestra disposición en las tiendas de videojuegos de toda **España**.

DE LUCAR





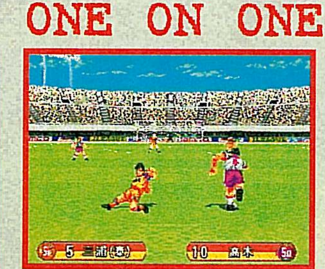
PRIME GOAL







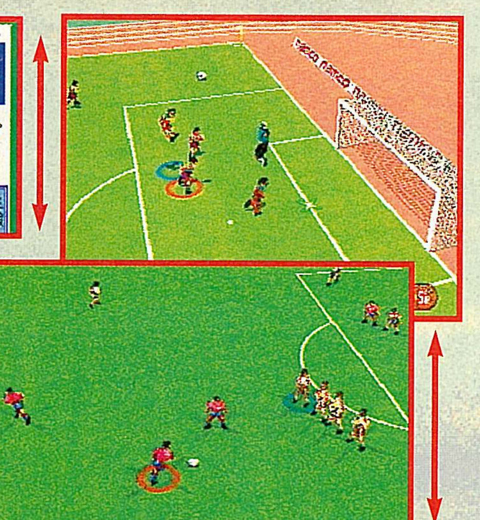
ONE ON ONE





Para regatear al contrario se ha incluido una curiosa vista en primer plano.







VICTORY GOAL 96

INTERNATIONAL VICTORY GOAL fue el primer simulador futbolístico que apareció para ***Saturn***. Mientras los usuarios de ***PlayStation*** no han dejado de disfrutar con nuevos lanzamientos, los de la consola de **Sega** han tenido que conformarse con el mencionado título y el FIFA. Cuando parece que las diferentes compañías han empezado a cubrir este vacío, los usuarios japoneses han tenido el privilegio de disfrutar de la segunda entrega del divertido juego de **Sega**. El nuevo compacto logra una puesta en escena espectacular sobre el terreno de juego gracias, sobre todo, a sus magníficos gráficos poligonales. Los movimientos de los jugadores son de lo mejor que hemos podido ver en el mundo de los video juegos, destacando las animaciones de los porteros y los amagos y regates en los desplazamientos con el balón controlado. Entre el resto de los elementos del compacto, que incluye equipos y jugadores de la liga jap[illegible] desmerece el aspe[illegible]cando los penaltis des[illegible]va real. Esperamos que[illegible]ciar la valía de su pro[illegible]ecida a introducir en r[illegible]o que a buen segur[illegible]apaz de codearse con[illegible]

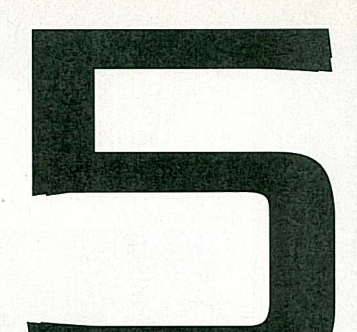
JAVIER ITURRIOZ













Regalamos 5

SECRET OF





Participa y gana uno de estos espectaculares 50 SECRET OF EVERMORE. Para conseguirlo, sólo tienes que contestar a cinco fáciles preguntas y mandar las respuestas junto con el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del día 30 de Junio a: **Ediciones Mensuales S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid**, indicando en una esquina del sobre «Concurso SECRET OF EVERMORE». Además, a los cinco primeros acertantes les obsequiaremos con la otra estrella de los RPG de **Nintendo**, ILLUSION OF TIME.
¡No os lo perdáis!

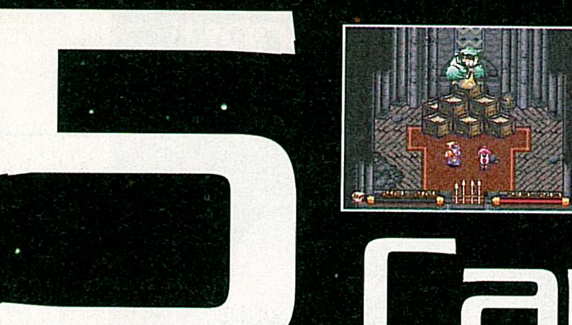
1. ¿En qué mundo aparece e perro tan raro?

2. ¿Cuál es el nombre de este curioso y «esbelto» personaje?

3. ¿Cuántos juegos de rol han sido traducidos al castellano por Nintendo?

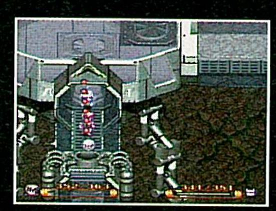
4. ¿Cuántos ingredientes podemos mezclar para crear las 34 fórmulas mágicas?

5. ¿Que . recibió SECRET OF EVERMORE en el número 48 de la revista SUPERJUEGOS?





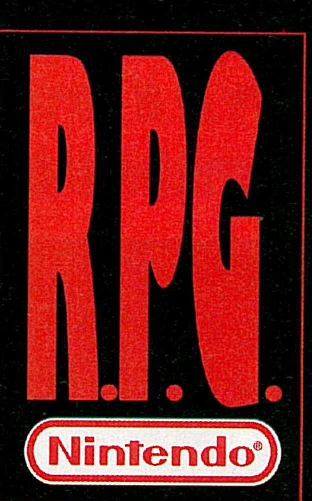


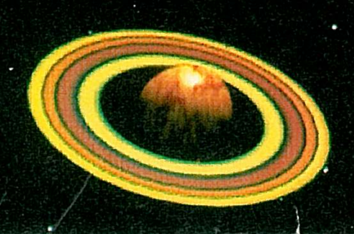


5 Cartuchos

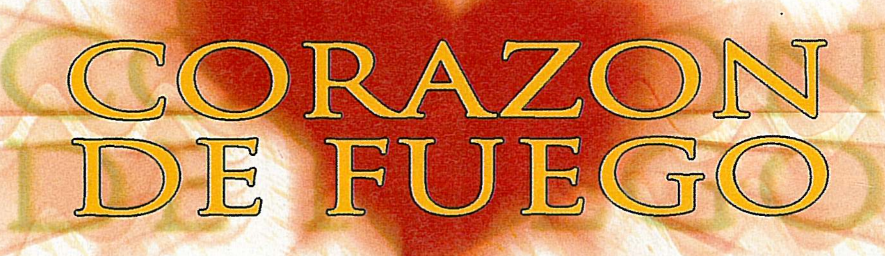


EVERMORE





Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

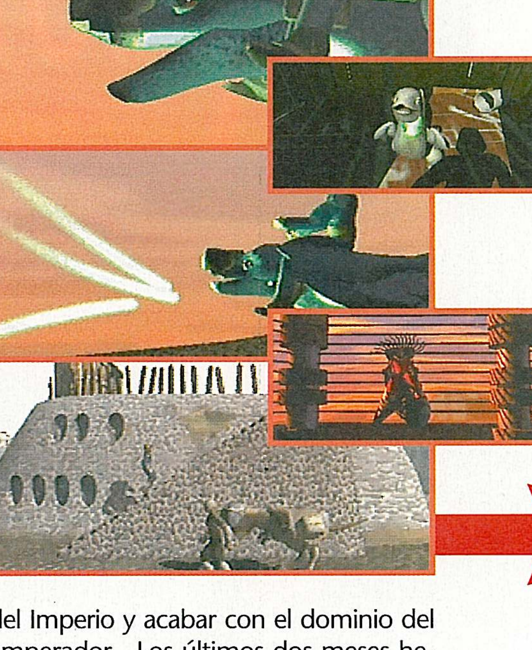




El año pasado, pocos meses después de la aparición de Saturn en el mercado nacional, Sega nos sorprendía con un impresionante juego completamente original, que no era conversión de nada conocido. Había nacido PANZER DRAGOON y, ahora, un año después, la leyenda continua con la misma genialidad que lo hizo entonces.



STARTING



El emperador tuvo una visión profética en la que veía perecer su vida y su imperio en manos de un Dragón Místico con extraños poderes pilotado por un valeroso guerrero. Temiendo que este sueño se convierta en realidad,

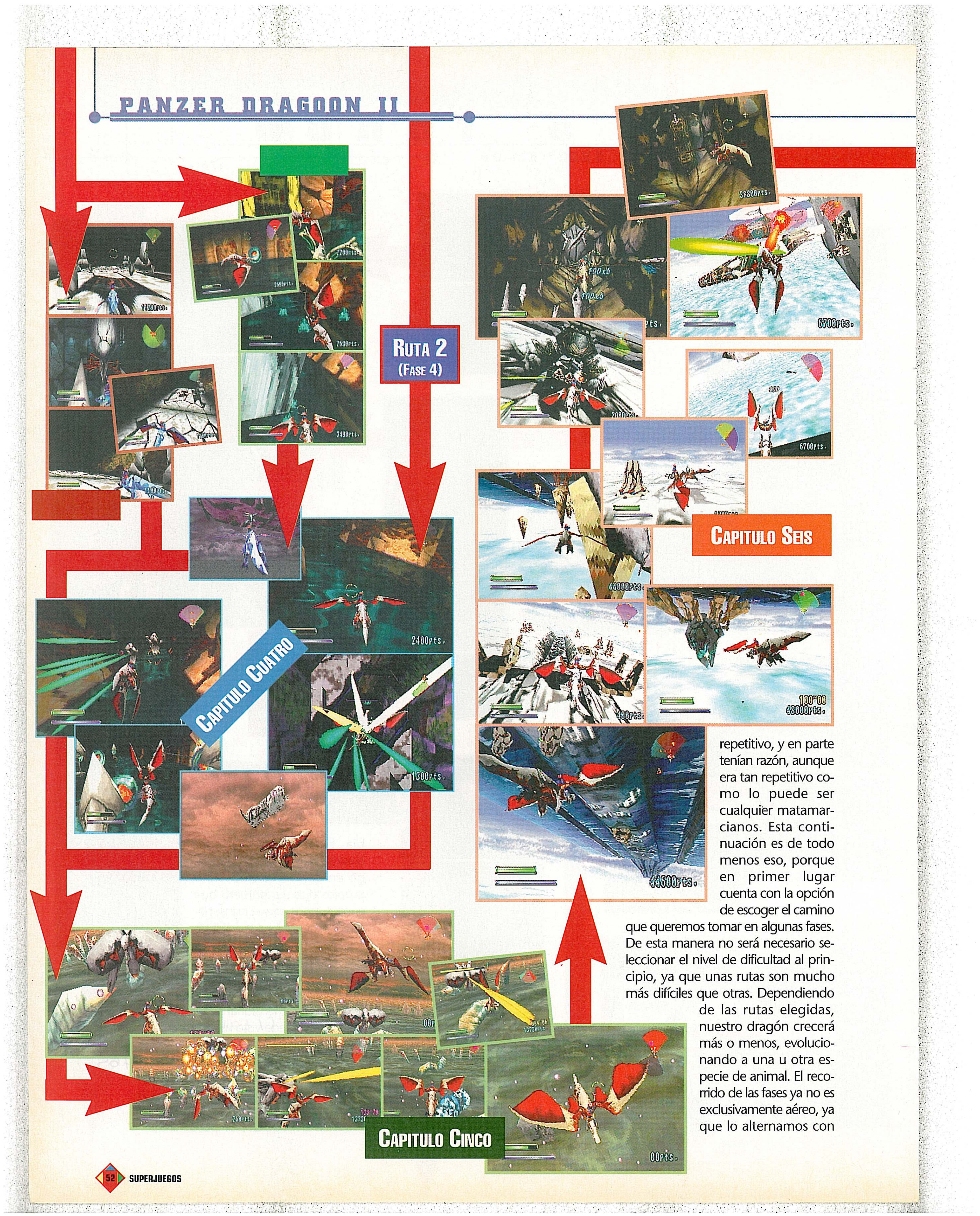


CAPITULO DOS

del Imperio y acabar con el dominio del emperador. Los últimos dos meses hemos tenido el gusto de mostraros las excelencias de las primeras versiones de este gran juego, ahora, y con la versión final en nuestras manos, estamos en condiciones de ofreceros un concienzudo examen de este compacto. A primera vista, y si comparamos las pantallas de la primera parte con su secuela, no encontraremos muchas diferencias, pero la cosa cam-

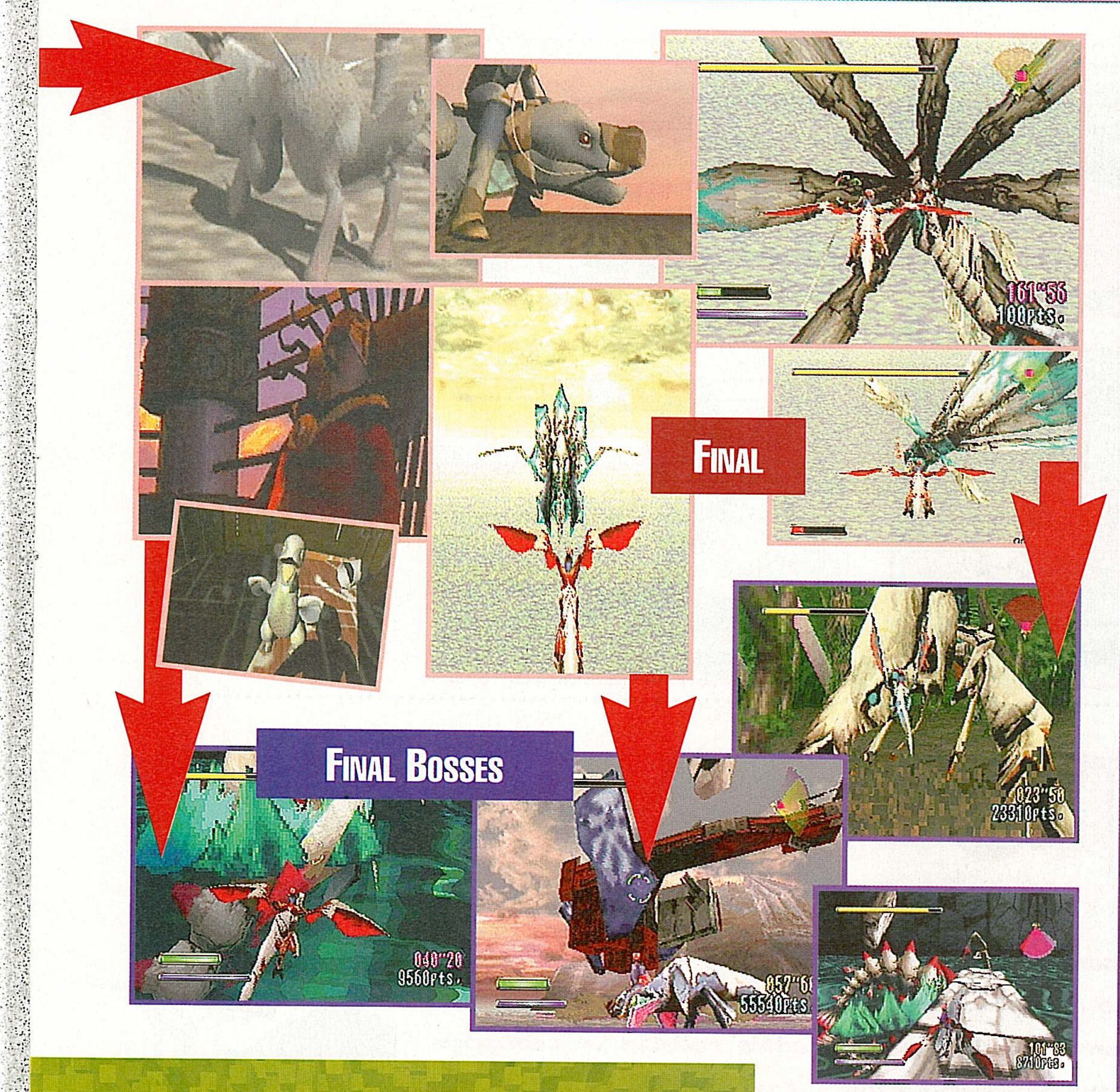
CAPITULO TRES

bia bastante cuando comprobamos el juego en acción con nuestros propios ojos. Lo primero que encontramos es que la insuperable velocidad y suavidad de la que fuimos testigos en la primera parte ha sido superada con creces, moviendo con todo lujo de detalles un entorno tridimensional superior a cualquier juego visto hasta la fecha. Los decorados son mucho más complejos, y están dotados con un colorido mayor e incorporan innovadores detalles de gran calidad como el efecto del agua de la fase tercera. Mucha gente había acusado a **PANZER DRAGOON** de poco variado y



repetitivo, y en parte tenían razón, aunque era tan repetitivo como lo puede ser cualquier matamarcianos. Esta continuación es de todo menos eso, porque en primer lugar cuenta con la opción de escoger el camino que queremos tomar en algunas fases. De esta manera no será necesario seleccionar el nivel de dificultad al principio, ya que unas rutas son mucho más difíciles que otras. Dependiendo de las rutas elegidas, nuestro dragón crecerá más o menos, evolucionando a una u otra especie de animal. El recorrido de las fases ya no es exclusivamente aéreo, ya que lo alternamos con

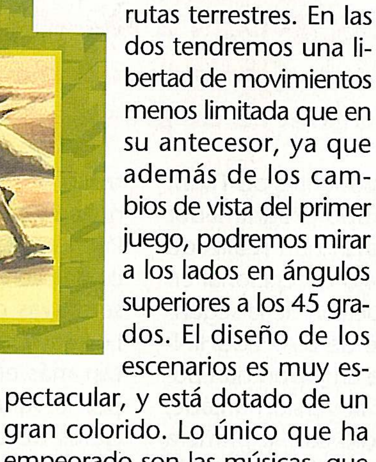




rutas terrestres. En las dos tendremos una libertad de movimientos menos limitada que en su antecesor, ya que además de los cambios de vista del primer juego, podremos mirar a los lados en ángulos superiores a los 45 grados. El diseño de los escenarios es muy espectacular, y está dotado de un gran colorido. Lo único que ha empeorado son las músicas, que a pesar de que son bastante buenas no llegan a la calidad de los temas sinfónicos de la primera parte.

Un serio candidato al «Juego del Año». Una obra maestra, absolutamente imprescindible si posees una *Saturn*.

THE PUNISHER



PANZER DRAGOON está inspirado en Arzach, una historia que Moebius dibujó en el año 1974.



SEGA	
ANDROMEDA SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 95
El colorido y la brillantez de un cuadro renacentista, aderezado con toques gótico-rústicos. El juego que mejor trata el concepto de la tridimensionalidad.

MUSICA 89
Sin llegar al nivel de las de la primera parte, y a pesar de ser melodías de chip, resultan adecuadas para cada uno de los escenarios incluidos.

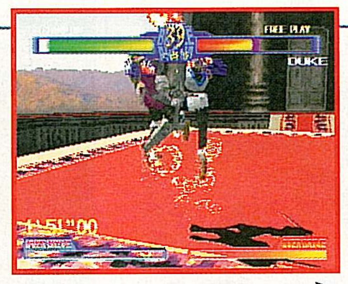
SONIDO FX 83
Contundentes efectos y explosiones variopintas que cumplen su cometido a la perfección. Echamos en falta un mayor número y más variedad.

JUGABILIDAD 95
La diversión de la primera parte mezclada con la posibilidad de escoger nuestro camino. Una autentica bomba que os hará explotar de gusto.

GLOBAL 96
Casi un año después de que la primera parte dejara su huella en nuestros corazones, Andromeda Software ha superado el listón del «más difícil todavía» consiguiendo un juego que supera con creces a su antecesor en todos los aspectos. PANZER DRAGON ZWEI, no sólo es un gran juego, es una obra maestra.

\+ La sensación de tridimensionalidad es ciertamente sensacional.

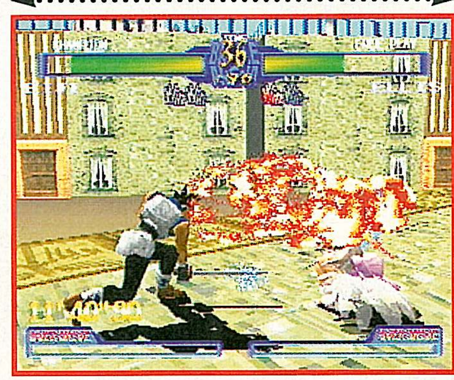
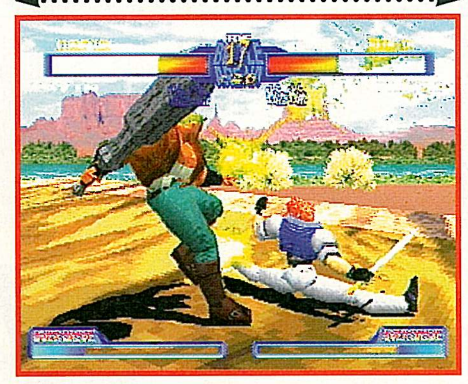
− Los efectos de sonido no están a la altura del resto de apartados.



EIJI

El es el héroe de esta historia. En él se han depositado todas las esperanzas para que consiga la victoria.

KAYIN

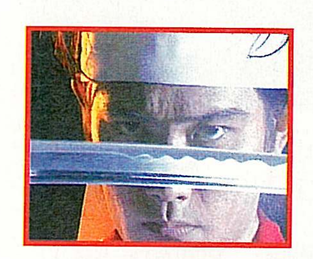
Se mueve en el combate como si fuera un bailarín. Pero no os dejéis engañar por su finura, puede ser mortal.

SANGRE Y ARENA

Eiji y compañía quieren confirmar su presencia en el campo de batalla, y Takara ha realizado una serie de cambios para que no podáis resistir la tentación de coger un mando y disfrutar con BATTLE ARENA TOSHINDEN 2. Nuevos personajes, escenarios de gran belleza y todo un espectáculo audiovisual con el carisma de la primera parte.

Los componentes de **Team Soft**, grupo programador de **Takara**, han realizado un trabajo excepcional en la producción de la segunda parte de B.A. TOSHINDEN. Mientras que en **Japón** han podido disfrutar de la versión arcade, cosa que no se dio con la primera entrega antes de que el juego fuera trasladado a ***PlayStation***, nosotros nos hemos tenido que conformar con contemplar pantallas sin saber a ciencia cierta hasta que punto se habían superado la belleza y jugabilidad del que fuera primer título de lucha para esta consola. Al parecer **Capcom** participó en la concepción del original, y la veteranía de esta compañía en el desarrollo de *beat'em-up* se ha notado sensiblemente. Para empezar el juego cuenta con cuatro persepctivas diferentes. Los combates resultan más enérgicos, tanto por la variación de los ángulos de cámara y el *zoom* que acompaña al desarrollo de las peleas, como el número de llaves que se pueden ejecutar. Este último aspecto no se debe únicamente a la aparición de tres personajes nuevos (Tracy, Chaos y Gaia), ya que todos los personajes que se encontraban en la primera entrega han sido dotados con nuevos golpes. Sobre todo en lo que se refiere a golpes especiales. Para ejecutarlos será necesario rellenar la barra que aparece en la parte in-















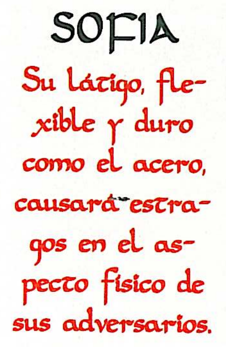








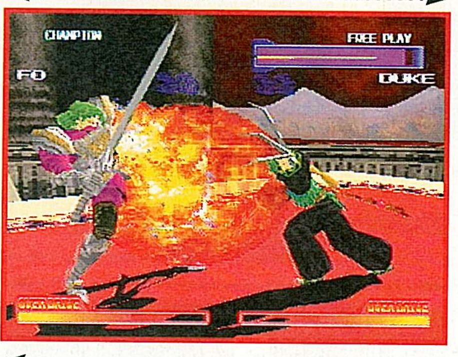




SOFIA

Su látigo, flexible y duro como el acero, causará estragos en el aspecto físico de sus adversarios.





FO

Su estómago no anda nada bien ultimamente y lo utilizará para atontar a sus enemigos.













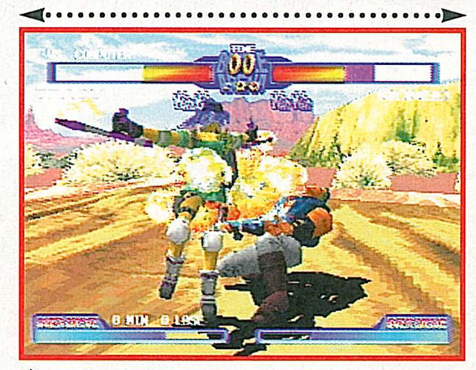
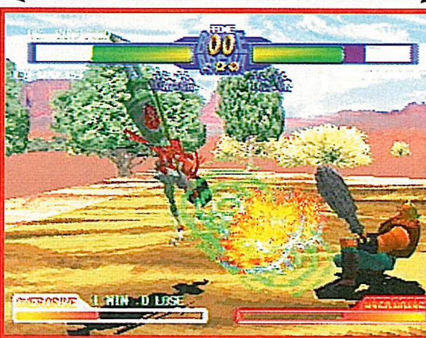







TRACY

Es un personaje nuevo. Después de abandonar la policía utiliza sus conocimientos en la lucha.

CHAOS

Esta es su primera aparición en el juego. Su guadaña es mortífera cuando entra en combate.

MONDO

Su lanza le permite mantener a sus enemigos a distancia sin sufrir mucho daño.




ferior de la pantalla, al estilo del gran SAMURAI SHODOWN.

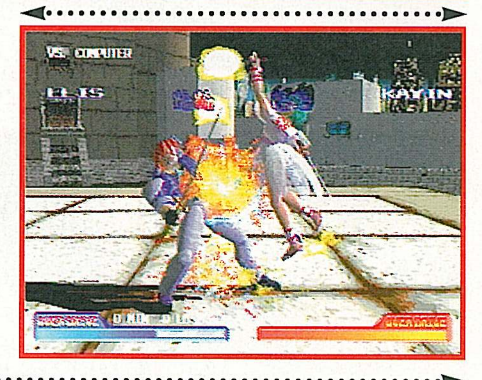
El aspecto gráfico del juego es sobresaliente. Se ha aumentado el número de polígonos de cada personaje para configurarlos hasta el más mínimo detalle. Esto ha supuesto que el la velocidad del juego no pase de los 30 frames en lugar de los 60 con que cuenta TEKKEN. Los efectos de luz, que ya nos sorprendieron en el antecesor, son ahora mucho más realistas y espectaculares. Basta contemplar el escenario de Uranus, donde las variaciones en la iluminación van desde la penumbra hasta *flashes* de luz producidos por los rayos de una tormenta. La






ELLIS

A pesar de su aparente debilidad, es una máquina de combate. Sus patadas son demoledoras.



GAIA

Ha pasado de ser jefe final del juego a compartir los vestuarios con el resto de la plantilla.








LOS MALOS DE LA PELICULA



Su aspecto intimidará a más de un contrincante. Ya veréis cuando descubra sus golpes.



URANUS

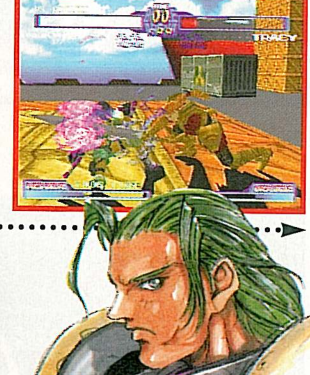




MASTER

DUKE

El noble caballero respeta a su contrario en el campo de batalla.





creación de los escenarios en general ha aportado un gran número de detalles e incluso extraordinarias animaciones, como las enormes olas que cirundan la plataforma marina que habita el indòmito Gaia. El apartado musical también ha mejorado con melodías guitarreras muy acordes con el tipo de juego. Se rumorea que hay más personajes ocultos. Un ser llamado Vermillion y el mismísimo Sho pueden integrar parte de las sorpresas que nos depara **B. A. TOSHINDEN 2**. La única pega que le encotramos es su coincidencia en Japón con TEKKEN 2. A pesar de la innegable calidad de **B. A. TOSHINDEN 2**, creo que lo tiene difícil para competir con «La Bestia», pues aún le sigue faltando la fuerza, el carisma y la contundencia de que hace gala el magistral título de **Namco**.

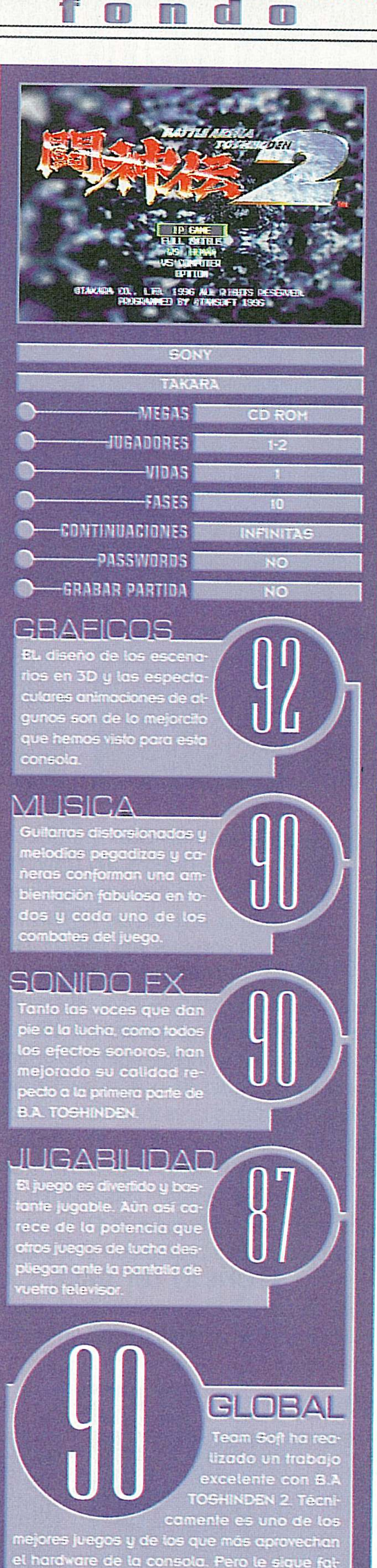
R. DREAMER

RUNGO



Su bastón buscará con tanta insistencia vuestra cabeza como The Punisher los bocadillos de la Redacción.











LA CANCION DEL PIRATA

A pesar de provenir del soporífero mundo del PC, ALONE IN THE DARK se nos descubre como una de las mejores aventuras gráficas disponibles para consola.



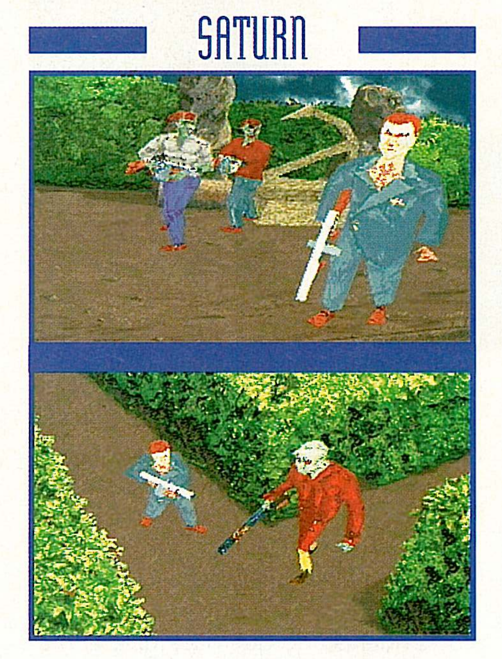






Todo un clásico indiscutible dentro del universo de las aventuras gráficas, la llegada de la primera parte de **ALONE IN THE DARK** supuso en 1992 toda una revolución técnica, al combinar por primera vez escenarios *bitmap* con personajes y objetos diseñados y animados por medio de polígonos. Un auténtico bombazo cuya influencia en posteriores aventuras gráficas sólo es comparable a la de DOOM respecto al mundo de los *shoot´em-up*. Tras adaptar los dos primeros capítulos a ***3DO***, **Infogrames** ha hecho lo propio con el segundo de ellos, **ALONE IN THE DARK 2**, en ***PlayStation*** y ***Saturn***, en una conversión bastante fiel al original de ***PC***, en la que se pueden apreciar además importantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico. Y es que a diferencia de las entregas para la máquina de **Panasonic, Infogrames** se ha decidido a sustituir los polígonos planos por la utilización de *texture mapping*, dando al juego mayor vistosidad gráfica de la que gozaba el original. Esto se hace aún más evidente en el pesonaje central del juego, el detective Edward Carnby, que pasa de ser un puñado de polígonos sin alma a tener por fin una cara (aunque eso sí, no muy expresiva). Este investigador de lo sobrenatural, verdadero antecesor de los agentes Mulder y Scully, deberá hacer frente a los seres de ultratumba que pueblan Hell´s Kitchen, una impresionante mansión victoriana en cuyo interior se haya secuestra-

SATURN



UN JUEGO DE NIÑOS





Tras ser atrapado por la magia de Elisabeth, Carnby cederá todo el protagonismo del juego a la joven Grace, que tras ser liberada pondrá en más de un apuro a la tripulación del Holandés Errante.

LIBROS





Excelentemente traducidos al castellano, cada uno de los libros recogidos por Carnby nos dará importantes pistas sobre el paradero de Grace y la presencia de Jack El Tuerto en las costas de California.



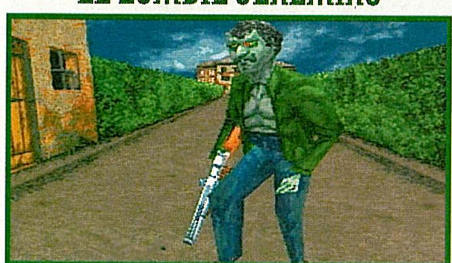


EL GRAN SALTO

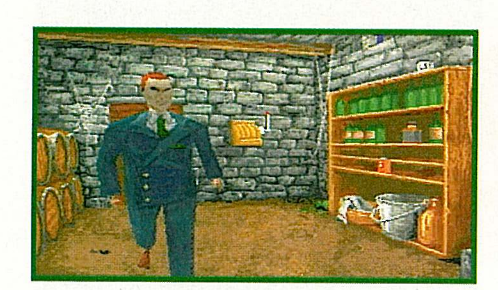


Tras saltar al interior de la estatua, asistiremos a una de las mejores secuencias del juego.

EL ZOMBIE JEREMIAS



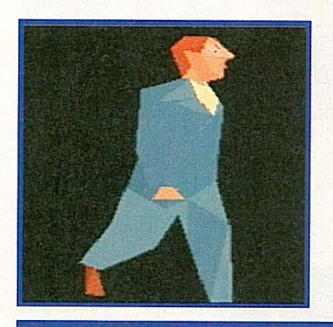
da la pequeña Grace Saunders, presa de la fantasmal tripulación del legendario buque pirata El Holandés Errante. Toda una banda de facinerosos espectrales capitaneados por Jack El Tuerto, a los que Carnby deberá vencer por medio de los reflejos y el ingenio. Un elemento, éste último, no muy presente en los últimos lanzamientos para *Saturn* y *PSX*, en los que no se prodigan excesivamente las



TEXTURE MAPPING



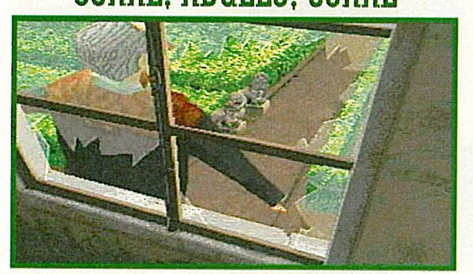




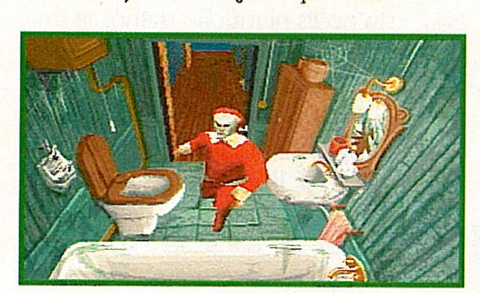
La novedad de las versiones **PSX** y **SATURN** de **ALONE IN THE DARK** reside en la utilización del *texture mapping* en los personajes. La diferencia entre la antigua versión y la nueva es evidente.



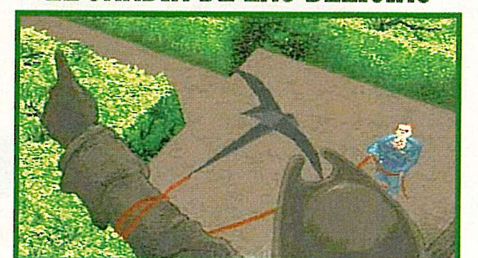
CORRE, ABUELO, CORRE



En la intro del juego podremos ver al desdichado Striker ejercitar sus grasas por las azoteas.



EL JARDIN DE LAS DELICIAS



Un verdadero laberinto vegetal en el que deambulan mil y un gansters de ultratumba.



CON EL ARMA A PUNTO





Para repartir justicia por todos los rincones de la casa, Carnby tiene a su disposición un gran número de armas, unas capturadas del enemigo y otras encontradas, y que van desde sables y ametralladoras, hasta sartenes.

ALONE IN THE 3DO





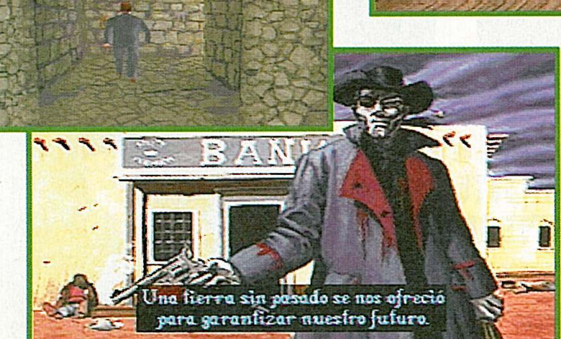
Recientemente comentadas en el funesto reportaje de juegos de terror de **R.Dreamer**, las dos primeras partes de **ALONE IN THE DARK** vieron la luz en su momento en la máquina de **Panasonic**. De lo mejor para **3DO**.





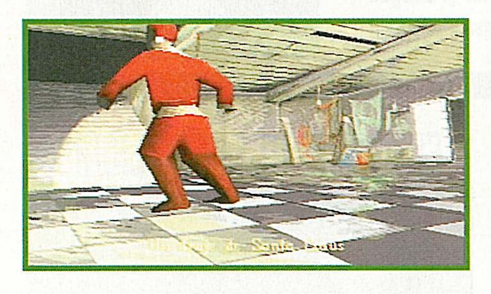








El único pero del juego son las interminables esperas mientras la consola carga las situaciones.

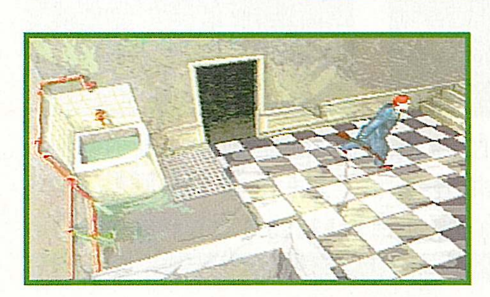




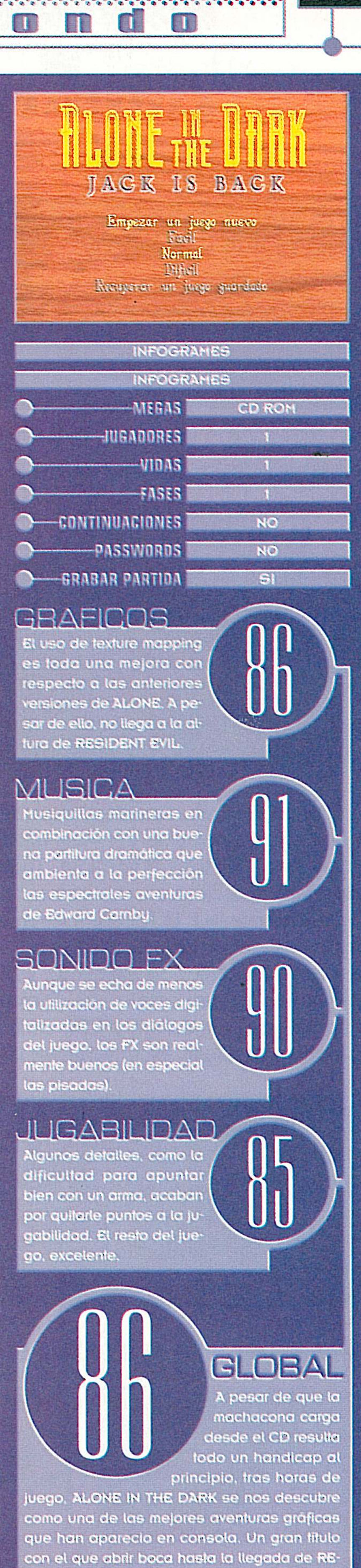
aventuras gráficas. Gracias al Magnánimo, la cosa va mejorando y dentro de muy poco tendremos en España el genial RESIDENT EVIL. Entre tanto podemos disfrutar de las excelencias de este magnífico **ALONE IN THE DARK** (rebautizado para las versiones *PSX* y *Saturn* con la coletilla de **JACK IS BACK**), que si bien no es tan emocionante y espectacular como el juego de **Capcom**, sí contiene elementos suficientes para enganchar no sólo a los fans de las aventuras gráficas, sino a aquellos que jamás pensaron jugar con una. Para eso está la excelente traducción al castellano de todos los textos del juego y la posibilidad de salvar la partida bien en la *RAM*, bien en *Memory Card* (dependiendo de que consola tengas). Esta no es ni mucho menos la única diferencia entre las dos versiones (la de *PSX* destaca por una mayor suavidad en la animación de los personajes), pero sea cual sea tu consola te puedo asegurar que **ALONE IN THE DARK: JACK IS BACK** no va a defraudarte. Sólo la constante carga podría añadir una nota negativa, pero se queda en nada a la hora de jugar.

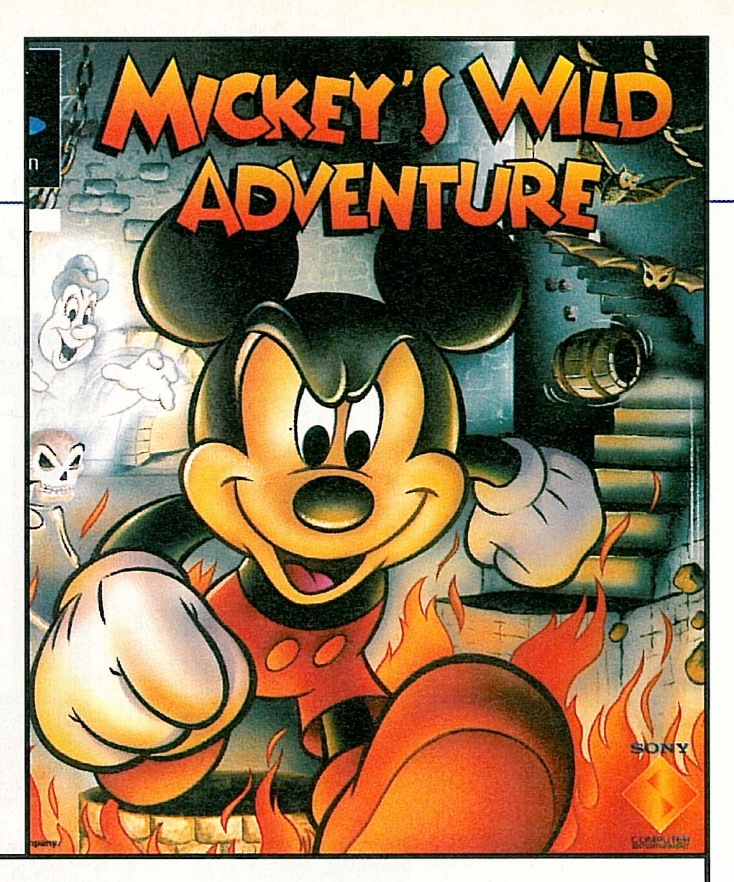


NEMESIS





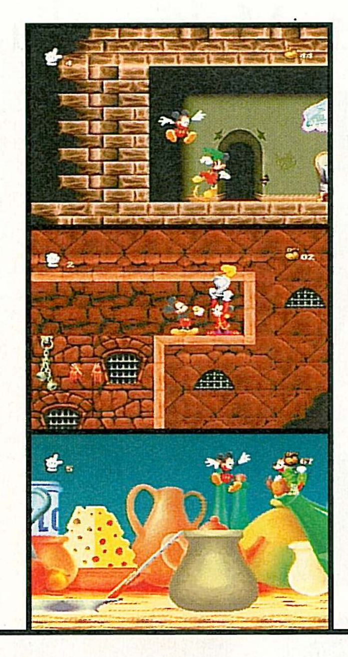




Historia de una Leyenda

El título que fascinó a los usuarios de 16 bits bajo el nombre de MICKEYMANIA, se ha pasado a los 32 bits para sorprendernos con una calidad gráfica y una ambientación sonora increíble. Este juego conmemoraba el nacimiento de MICKEY haciendo un pequeño recorrido por su carrera cinematográfica a través de sus cortos más famosos y representativos.

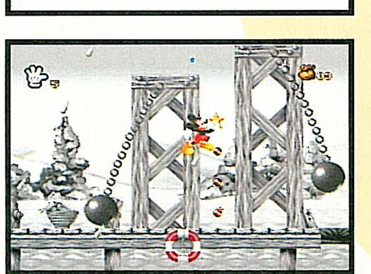
Los juegos de MICKEY siempre han gozado de la simpatía del público. Desde los tiempos de CASTLE OF ILLUSION y MAGICAL QUEST, tan solo MICKEYMANIA había vuelto a encumbrar a este ratón a un primer plano. Las versiones para los formatos de 16 *bits* rayaban a gran altura, pero fue la entrega para ***Mega CD*** la que se llevó la palma con un apartado sonoro digno de sus grandes éxitos cinematográficos y unos gráficos que superaban lo visto en ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Un año después hace su aparición en los 32 *bits* de **Sony** manteniendo viva la llama del título original, y aportando detalles geniales gracias al *hardware* de la consola. A primera vista, nada más empezar el juego, pocos son los cambios apreciables. Un mayor tamaño del *sprite* de Mickey y una paleta de colores con más tonalidades una vez nos acercamos al final de este nivel. Exceptuando estos hechos, junto a una mayor definición en los gráficos, el juego es exactamente el mismo. Los seis niveles en los que se divide hacen un recorrido por los éxitos más conocidos del hijo pródigo de **Disney**, desde su primera aparición en la pantalla grande en 1928 hasta el año 1990 con EL PRINCIPE Y EL MEN-

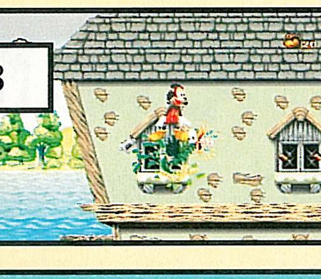


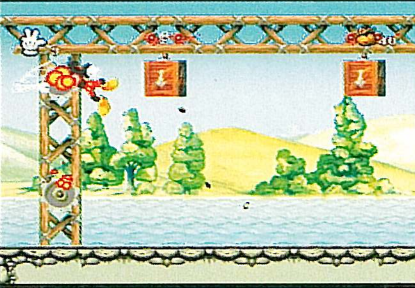


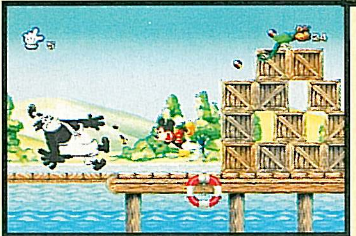
SteamBoat Willy 1928

Mickey debe encontrar a su antepasado y liberar el bote de Willie de las travesuras de Pete. Poca dificultad en una fase que se irá llenando de colorido según avanzáis hasta llegar al misterioso jefe final.









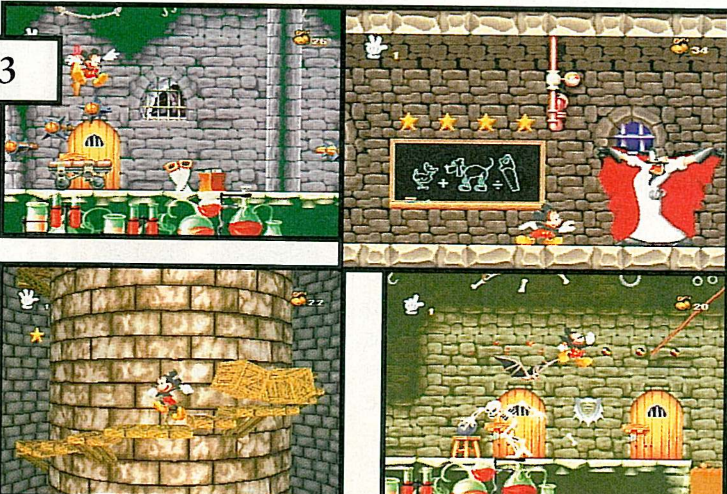




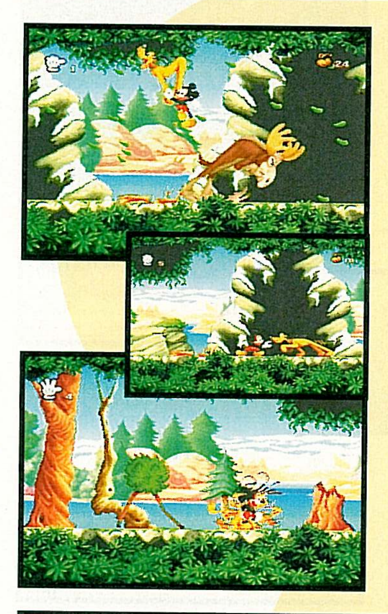


The Mad Doctor 1933

La situación se ha complicado, pero tendréis la oportunidad de obtener estrellas para recuperar energía y alguna que otra vida. También hay un nivel oculto que se activará pulsando la palanca que hay al inicio.



Moose Hunters 1937



Aquí se halla una de las fases más espectaculares del juego. Se trata de la persecución de un alce enfurecido en un entorno 3D. Comed manzanas, esquivad las piedras del camino y os libraréis de este animalote.





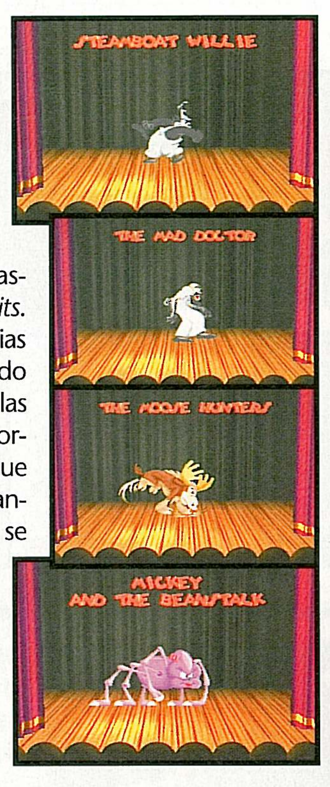


DIGO. He dicho que el juego es el mismo, pero en realidad ha cambiado ya que se ha introducido un fase inexistente en las versiones anteriores. En el cuento de JACK Y LAS HABICHUELAS MAGICAS sufriréis en vuestras carnes las iras del Gigante de las Nubes. En una marco incomparable en 3D tendréis que esquivar setas y demás obstáculos mientras el ogro avanza a grandes zancadas hacia vosotros. Este nivel es una preciosidad, y no me extrañaría que os «comáis» más de una seta al contemplar su diseño con *renderings* y un perfecto *scroll* en 3D. Sin duda, junto a la persecución del alce, de lo mejorcito y la aportación más innovadora de **MICKEY'S WILD ADVENTURE.** También hemos encontrado otros destellos de calidad dignos de alabanza,

El secreto del ascensor

En el ascensor de Mad Doctor, aguanta todos los ataques de las calaveras y cuando llegue a su destino sal y vuelve a entrar. Comenzará a ascender rápidamente. Hallarás un hueco, salta y avanza en la oscuridad. Guíate por las estrellas y obtendrás una flamante vida extra.

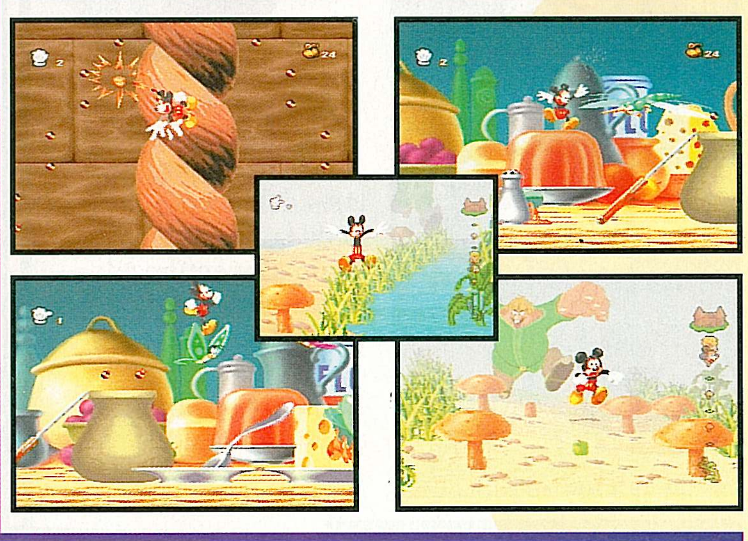
como los jarrones renderizados de la última fase que se caen a vuestro paso, recreando perfectamente la ilusión en 3D. La misma transformación han sufrido las cajas que bajan durante el ascenso de la torre, que ha sido rediseñada por completo para tener un aspecto más propio de los 32 *bits*. Aquí no se acaban las excelencias de este título. Si algún apartado merece ser destacado es el de las melodías que ambientan los cortos de Mickey. Una sinfonía que nada tiene que envidiar a la banda sonora de FANTASIA y que se conjuga a la perfección con los efectos de sonido. El borboteo del agua, las voces, el crujir de la madera o el aire atravesado por una flecha... todos son de una calidad suprema.



Mickey and the Beanstalk 1947

En este mundo se ha incluido un nivel completamente nuevo. El ogro del cuento os perseguirá en una fase igual a la del alce. En vez de piedras hay setas, pero las manzanas siguen siendo las mismas. Un mundo lleno de colorido.





La fase Oculta



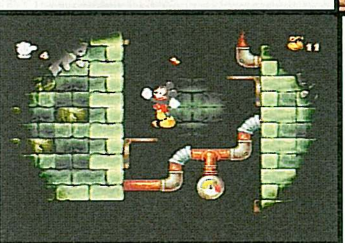
Al llegar al escarabajo, salta encima y acciona la palanca. Vuelve a la izquierda de la fase y salta encima de las mariposas. Una vez en la plataforma verás energía, una vida y una interrogante que te llevará a la fase secreta.

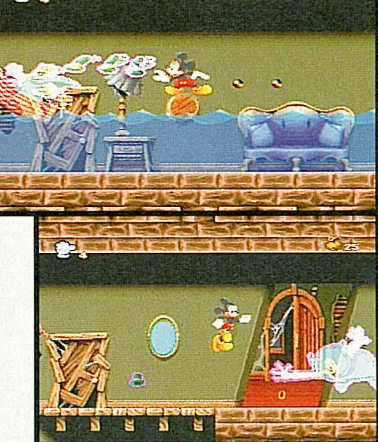
The Lonesome Ghosts 1937

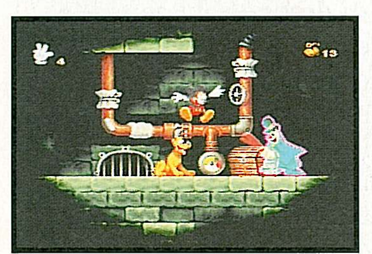


Nada más comenzar el nivel no os lancéis por el primer hueco. Intenta llegar hasta el tercer vacío y déjate caer por el borde. Obtendrás una vida y algún punto de energía extra bastante útil más adelante.









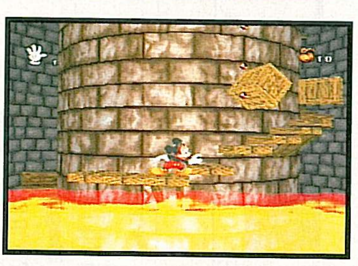


The Prince and the Pauper 1990



Esta es la fase que mayor nivel de dificultad entraña. Las comadrejas no paran de disparar flechas y lanzar cuchillos. Como colofón os encontraréis con una estatua de Pete. Los «Mickeys» de diferentes épocas irán haciendo aparición hasta que su eterno enemigo recobre la vida.







Pete Pata Palo

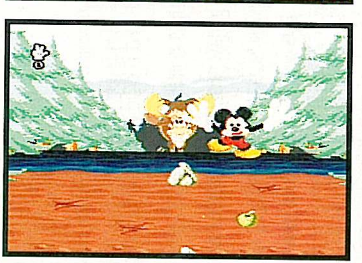


Por fin se produce la confrontación final. Primero hay que situar una madera con pinchos bajo Pete, y después accionar unas palancas para activar una bola gigantesca que le atizará en la cara.

Hay que apuntar que la versión para *PlayStation* entraña menor dificultad que la de *Super Nintendo*. Aún así tenéis juego para rato. Además de los niveles normales tendréis que encontrar dos cortos ocultos y zonas que en un principio parecen innaccesibles, aunque con un poco de paciencia al final estarán a vuestro alcance. Un grandísimo juego de plataformas que no alcanza la diversidad y posibilidades que tiene RAYMAN, el rey del género, ya que se trata de un arcade de plataformas bastante más lineal que el de **Ubi Soft**.

R. DREAMER

Comparativa SNES/PSX



Las diferencias entre ambas versiones son notables. **MICKEY'S WILD ADVENTURE** cuenta con una mayor definición en sus gráficos, una paleta de colores más rica, fases en 3D y algúna que otra renderización.



MICKEY'S WILD ADVENTURE

DISNEY INTERACTIVE

TRAVELLER'S TALES

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	6
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 91

Las fases y objetos diseñados en 3D, así como todo el aspecto gráfico del juego son magníficos. Todo al nivel exigible de un juego con el sello Disney.

MUSICA 93

Al igual que las melodías de Mega CD, todas ellas conforman una banda sonora de inmejorable calidad que ambientan a la perfección el juego.

SONIDO FX 90

Todos los efectos sonoros confieren un entorno de gran realismo y consiguen un acabado perfecto. Innumerables detalles de calidad.

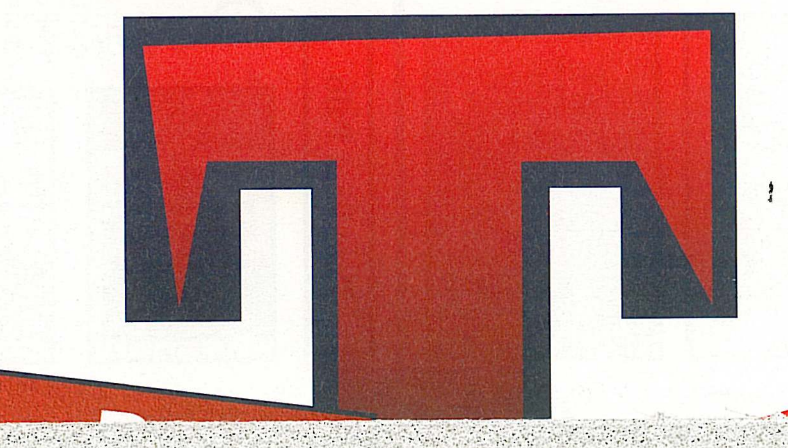
JUGABILIDAD 90

Un poco más fácil que la versión de Super Nintendo, pero con ingredientes dignos de un clásico. La inclusión de nuevas fases es todo un acierto.

90 GLOBAL

Si la versión para 16 bits fue genial, MICKEY'S WILD ADVENTURE la supera con creces con extraordinarios detalles como las fases en tres dimensiones y el magnífico apartado sonoro. De todas formas, no llega a tener la calidad y jugabilidad de RAYMAN, que continúa siendo el rey de las plataformas en las consolas de 32 bits.

+ Todo el juego en general y las fases del alce y el ogro en particular.
− Que no hayan incluido algún cortometraje del simpático ratón de Disney.



10 PLAYSTATION



1 **RIDGE RACER REVOLUTION** =
Conducción ◆ Namco
El rey de los arcades de conducción para PSX sigue imparable en la primera posición. Un reinado que podría tambalearse con la llegada de F1.

2 **WIPE OUT** =
Conducción ◆ Psygnosis

3 **ALIEN TRILOGY** ↑
Shoot´em-up ◆ Acclaim

4 **TOTAL NBA´96** ↓
Deportivo ◆ Sony

5 **ADIDAS POWER SOCCER** NOVEDAD
Deportivo ◆ Psygnosis

6 **DESTRUCTION DERBY** ↓
Conducción ◆ Psygnosis

7 **STREET FIGHTER ALPHA** ↓
Beat´em-up ◆ Capcom

8 **B. A. TOSHINDEN 2** NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Takara

9 **PHILOSOMA** =
Shoot´em-up ◆ Sony

10 **TEKKEN** ↓
Beat´em-up ◆ Namco

10 SATURN

1 **PANZER DRAGON ZWEI** NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ Sega
La lista de Saturn tiene un nuevo rey en esta espectacular secuela del sensacional PANZER DRAGOON. ¿Quién podrá bajar al dragón de su trono?

2 **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM** ↓
Beat´em-up ◆ Capcom

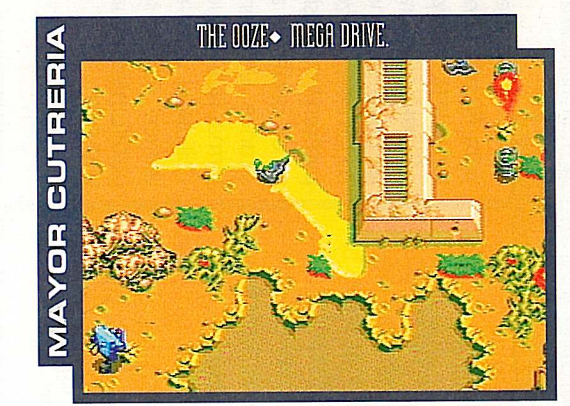
3 **VIRTUA FIGHTER 2** ↓
Beat´em-up ◆ Sega

4 **SEGA RALLY** ↑

MAYOR FANTASMADA

CAPTAIN TSUBASA J ◆ PLAYSTATION.

MAYOR SANGRIA



ULTIMATE MORTAL KOMBAT◆ SATURN.

MAYOR CUTRERIA

THE OOZE◆ MEGA DRIVE.

5 GAME BOY

1 **DONKEY KONG LAND** =
Plataformas ◆ Nintendo

2 **BATTLE ARENA TOSHINDEN** =
Beat´em-up ◆ Takara

3 **MEGA MAN V** ↑
Plataformas ◆ Capcom

4 **TINTIN EN EL TIBET** ↓
Plataformas ◆ Infogrames

5 **KILLER INSTINCT** =
Beat´em-up ◆ Nintendo

5 GAME GEAR



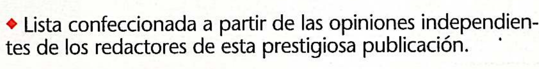
1 **ARENA** =
Shoot´em-up ◆ Sega

2 **SONIC LABERYNTH** =
Plataformas ◆ Sega

3 **JOHN MADDEN 96** ↑
Deportivo ◆ Electronic Arts

4 **TAIL´S ADVENTURES** ↓
Plataformas ◆ Sega

5 **BATMAN FOREVER** =
Beat´em-up ◆ Acclaim


◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.

Conducción ◆ Sega

5 WIPEOUT ↓
Conducción ◆ Psygnosis

6 RAYMAN =
Plataformas ◆ Ubi Soft

7 TOSHINDEN REMIX ↓
Beat´em-up ◆ Takara

8 GALACTIC ATTACK ↓
Shoot´em-up ◆ Taito

9 VIRTUA COP ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

10 STRIKER NOVEDAD
Deportivo ◆ Acclaim

SUPER JUEGOS

10



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo
Mientras SUPER MARIO RPG arrasa en Japón y USA, YOSHI´S ISLAND se reafirma como el número uno en nuestro país. Calidad no le falta.

2 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 KILLER INSTINCT =
Beat´em-up ◆ Nintendo

4 SECRET OF EVERMORE ↑
Action-RPG ◆ Square

5 BREATH OF FIRE 2 ↓
RPG ◆ Capcom

6 TOY STORY ↓
Arcade ◆ Disney Interactive

7 KIRBY´S DREAM COURSE ↓
Arcade ◆ Nintendo

8 I.S.SOCCER DeLUXE ↑
Deportivo ◆ Konami

9 MAUI MALLARD ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

10 NBA GIVE´N GO =
Deportivo ◆ Konami

10 MEGA DRIVE

1 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney I.
Bajo los efectos de un atracón de pilas Duracell, los juguetes de Disney duran y duran en la primera posición de la lista de Mega Drive.

2 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

3 COMIX ZONE =
Beat´em-up ◆ Sega

4 LIGHT CRUSADER ↑
Action-RPG ◆ Sega

5 MICROMACHINES´96 ↑
Conducción ◆ Codemasters

6 VECTORMAN ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

7 MORTAL KOMBAT 3 =
Beat´em-up ◆ Williams

8 SOLEIL ↑
Action RPG ◆ Sega

9 SUPER SKIDMARKS ↑
Conducción ◆ Acid Software

10 TINTIN EN EL TIBET NOVEDAD
Plataformas ◆ Infogrames

5 NEO GEO CD

1 PULSTAR =
Shoot´em-up ◆ SNK

2 KING OF FIGHTERS ´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

3 KABUKI KLASH ↑
Beat´em-up ◆ Hudson

4 FATAL FURY REAL BOUT ↓
Beat´em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

1 ZELDA´S ADVENTURE =
Aventura ◆ Philips

2 BURN: CYCLE =
Aventura ◆ Philips

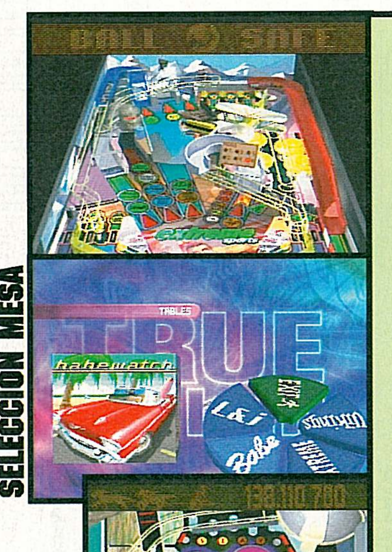
3 APPRENTICE ↑
Plataformas ◆ Philips

4 LOST EDEN ↑
Aventura ◆ Cryo

5 MAD DOG McCREE 2 ↓
Shoot´em-up ◆ Capdisc

CADA UNO A SU BOLA

TRAS ESA PEQUEÑA DECEPCION LLAMADA EXTREME PINBALL, LLEGA A NUESTRAS MANOS TRUE PINBALL, UNA AUTENTICA JOYA CREADA POR UNOS VERDADEROS EXPERTOS EN LA MATERIA CONOCIDOS COMO DIGITAL ILLUSIONS.



SELECCION MESA

Hasta la fecha, los *pinball* de calidad habían sido un coto casi exclusivo de soportes como *PC* o *Amiga*. En *Mega Drive* y *SNES*, por hablar un poco de la generación anterior, los títulos realmente brillantes se podrían contar con una mano. Sólo juegos como PSYCHO PINBALL, DRAGON´S FURY o JACKI CRUSH merecen tal calificación. ***PlayStation*** va a proporcionarnos la oportunidad de resacirnos por completo empezando con este fantástico **TRUE PINBALL**. **Digital Illusions**, grupo de programación sueco con una larga experiencia dentro de este género, ha convertido para ***PlayStation*** el mítico PINBALL ILLUSIONS de *PC* y *Amiga*. Con respecto a la versión de ***Amiga***, TRUE PINBALL de ***PSX*** cuenta con una mesa más de juego (que ya vimos en la versión *CD-*



EXTREME SPORTS TOP





3D



MULTIBALL



SI LOGRAS ENCADENAR UNA BUENA SERIE DE ACIERTOS (VARIOS TUNELES, DIANAS, ETC) LA CPU TE PREMIARA CON UNO DE LOS MOMENTOS MAS INTENSOS DEL JUEGO, UN MULTIBALL CON 2, 3 O 4 BOLAS.



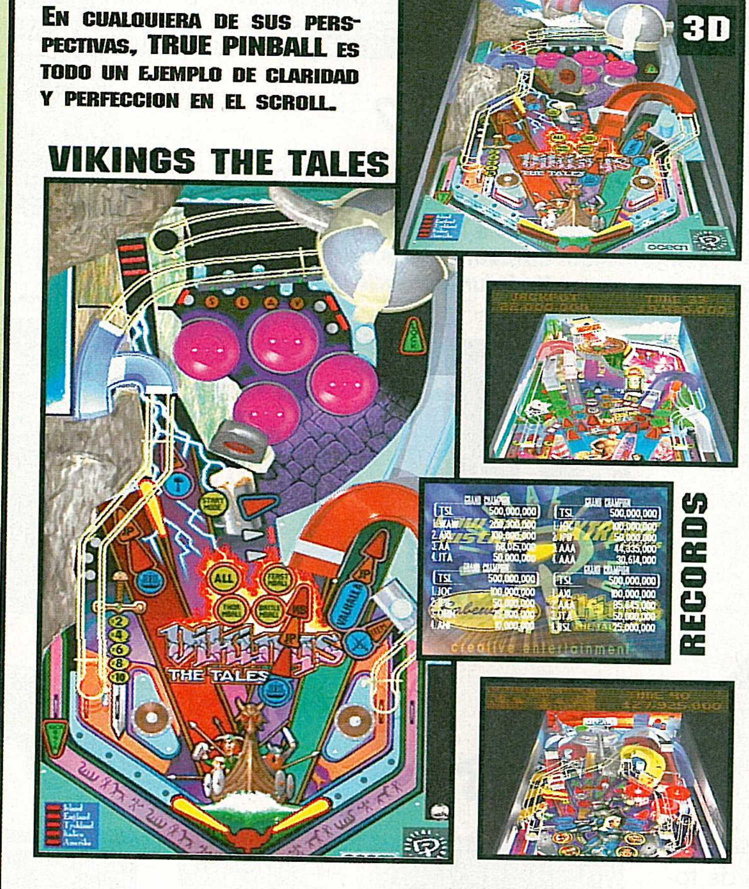
Rom) y un nuevo modo en 3D en alta definición que tampoco pudimos disfrutar en *PC*.

Si hay una palabra que pueda definir a **TRUE PINBALL** esa es, sin duda, la palabra calidad. En sus cuatro mesas nos encontraremos un diseño ejemplar, una gran claridad en cualquiera de sus perspectivas, un *scroll* suave y perfecto y una excelente velocidad en la bola. Las mesas poseen los elementos justos, y sus principales dificultades constituyen un auténtico reto a nuestra habilidad. Si a esto añadimos la posibilidad de activar otros juegos, *multiball*, unos efectos sonoros y voces geniales, y una brillante y desenfadada selección de melodías, el espectáculo será, practicamente, total.

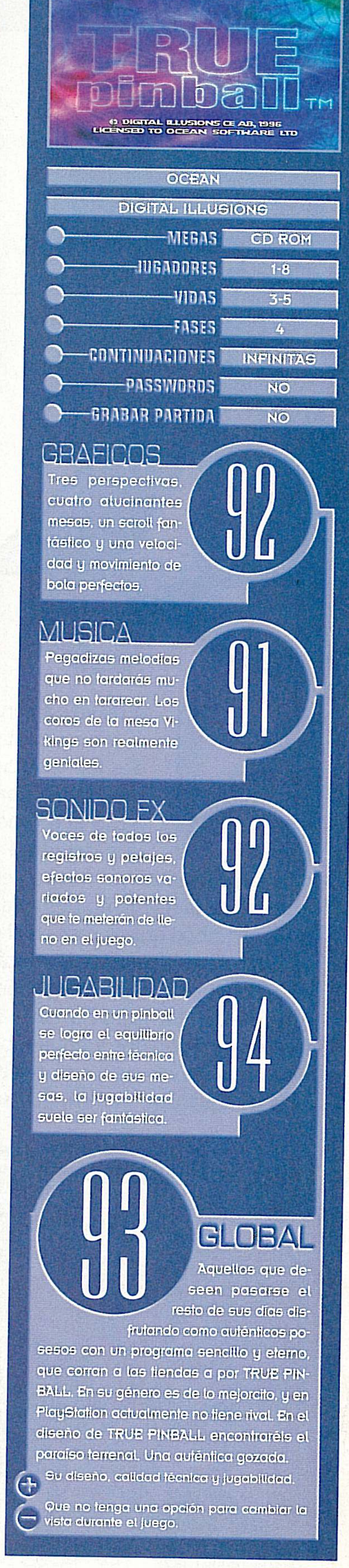
En resumen, **TRUE PINBALL** se convierte en la mejor opción para los amantes de los buenos *pinball*, donde diversión y entretenimiento alcanzan cotas antológicas. Si estabas esperando un *pinball* «de verdad», no dudes a la hora de seleccionar a éste como el más adecuado.

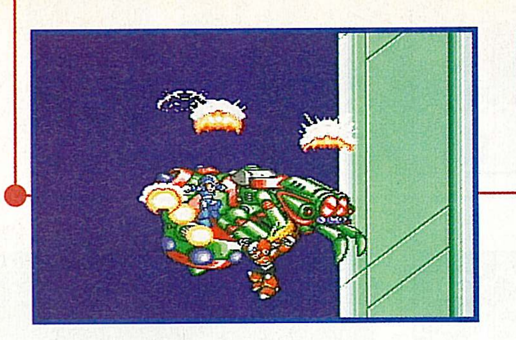
DE LUCAR

En cualquiera de sus perspectivas, TRUE PINBALL es todo un ejemplo de claridad y perfeccion en el scroll.

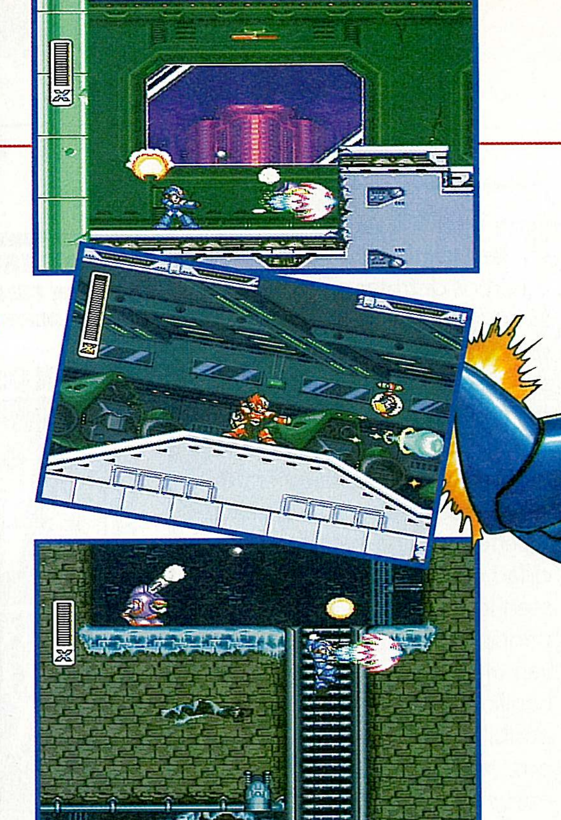












INTRO

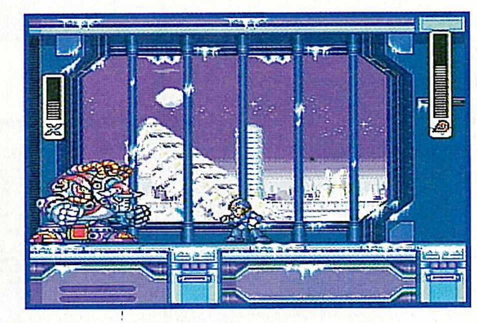
Al igual que en anteriores entregas, comenzaremos el juego en una sencilla fase que abrirá paso a los ocho enemigos de siempre. Aquí contactaremos con Zero, que nos acompañará durante toda la aventura.





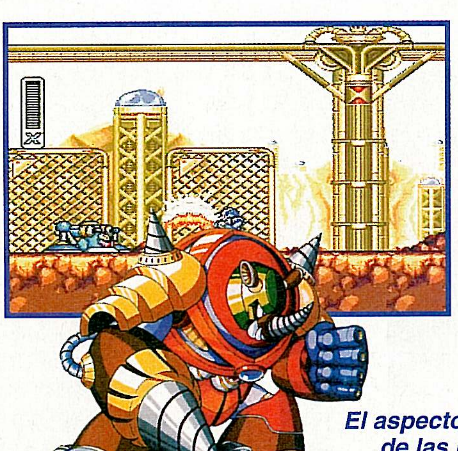
No os voy a cansar con una nueva lista de todos los «megamanes» que han aparecido hasta el momento, ya que debido a los últimos lanzamientos ya la tenéis en algún número de la revista no demasiado antiguo. Tampoco quiero caer en el error de explicaros ampliamente la mecánica de este juego, ya que considero que los lectores de **SUPER JUEGOS** están suficientemente preparados y enterados de todo lo que concierne a esta célebre mascota de **Capcom**. Vamos, que sois unos **J.A.S.P.** pero en videojuegos. Prefiero, como os digo, dar una opinión de este juego y dejar para un poco más tarde las explicaciones pertinentes. Creo que va siendo hora de dar un lavado de cara a Megaman. Aunque reconozco que después de Mario y Sonic ésta es probablemente la mascota con más carisma, pienso que debería tomar ejemplo de las estrellas de **Sega** y **Nintendo** y descansar durante una temporada. Uno de los detalles que hacen a Mario y Sonic grandes es la cuidada elaboración de sus juegos, fruto de muchísimos meses de duro trabajo y cuya consecuencia son secuelas





BLIZZARD BUFFALO

El orden de eliminación de los enemigos lo estableceréis vosotros, y Blizzard Buffalo puede ser un buen contrincante para comenzar.





TUNNEL RHINO

El aspecto de los enemigos finales apenas difiere de las incontables entregas que la mascota de Capcom ha protagonizado en los últimos años.

El incombustible Megaman vuelve, quizá por última vez, a los 16 bits de Nintendo siguiendo la misma fórmula que ha permanecido intacta desde los albores de su creación, esto es, mucha plataforma, dosis elevadas de acción y, sobre todo, una dificultad que, en algunos momentos, desespera. En fin, la misma canción de siempre, que puede que a muchos ya les harte un poco.

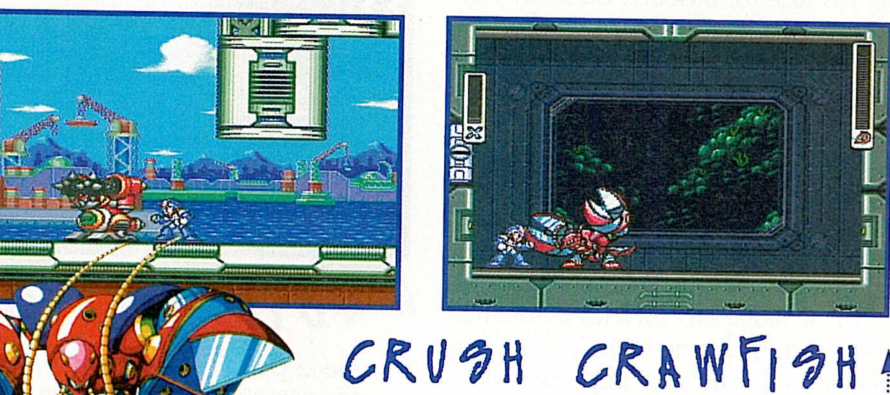








que superan si cabe a sus predecesores. Con Megaman, por desgracia, no podemos decir lo mismo. Del primer MEGAMAN a éste, apenas encontramos variaciones. De hecho, y aunque muchos, incluido yo, hallamos defendido la sempiterna estructura de estos juegos, creo que ya ha tocado techo y que los usuarios de videojuegos esperamos de Megaman y, sobre todo, de **Capcom**, que se «cambien el chip» y que introduzcan novedades de algún tipo que aumenten el atractivo de este juego. Con lo exigentes que os estáis volviendo todos vosotros, creo que no es de recibo vivir de



CRUSH CRAWFISH

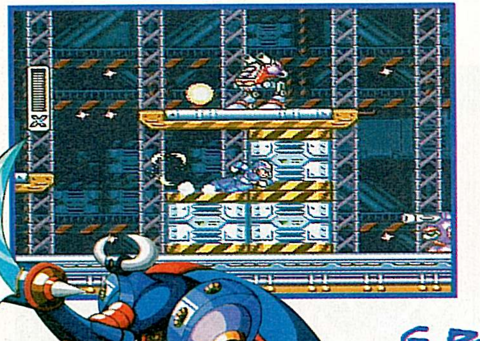
Siempre que os enfrentéis a un enemigo final de fase, procurad luchar a distancia y evitad a toda costa que os toque con su cuerpo.

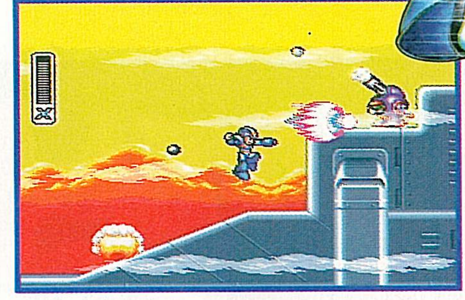


NEON TIGER

Sólo un estudio concienzudo de los patrones de ataque os puede llevar a la victoria. De otra forma la empresa es harto difícil.

las rentas que produjo una saga que, si bien en su momento asombró a todos (aún recuerdo la presión que **Sega** hizo a **Capcom** para que programase un MEGAMAN para ***Mega Drive***), en estos días se nos hace tediosa. Pero no penséis que **MEGAMAN X3** es un mal juego, porque no lo es. Sencillamente es más de lo mismo pero no mejor. Cuando veáis la nota no esperéis un 70, porque no lo merece. El juego es bueno, pero carece de innovaciones que hagan a un anterior poseedor de un MEGAMAN decantarse por él por encima de otros. Si eres un fanático de Megaman te encantará, si te

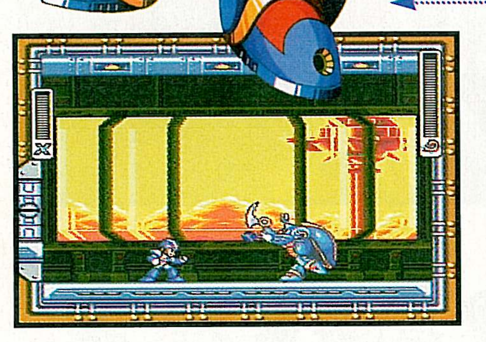


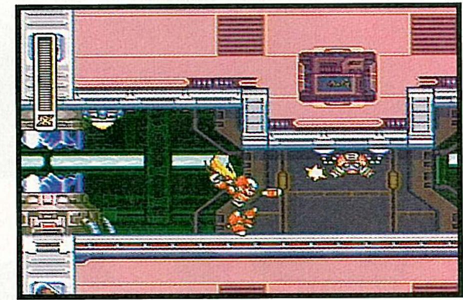


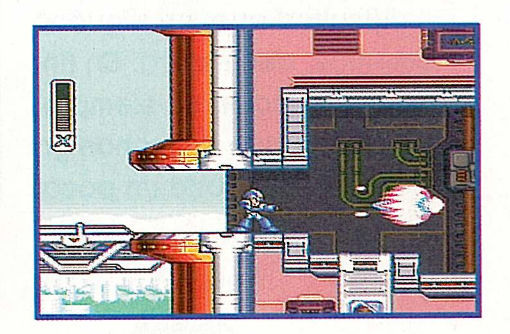
STATUS

GRAVITY BEETLE

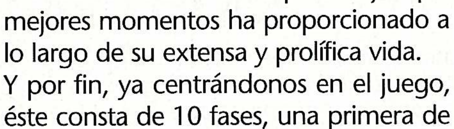
El nivel de dificultad en algunos enemigos, en especial éste, puede llevar a la desesperación a muchos. No son imposibles, pero casi.

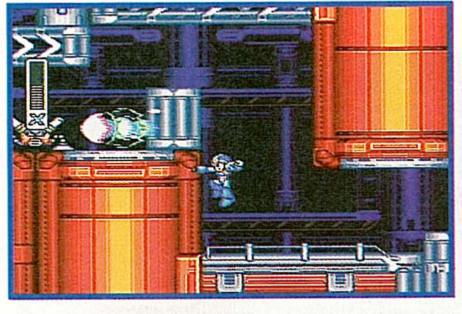






gustaron sus anteriores y deseas verle en nuevas facetas, olvídate, quizá en TOY STORY o en cualquier otro plataformas encontrarás cosas mucho más originales. Pero en fin, por supuesto esto es lo que pienso, y probablemente algunos de vosotros diréis que quién soy yo para juzgar la continuidad de una saga. Quizá tengáis razón, pero sostengo que, precisamente, la continuidad de la saga depende de las novedades que se incorporen, y de seguir en esta línea asistiremos al entierro de uno de los personajes que mejores momentos ha proporcionado a lo largo de su extensa y prolífica vida.
Y por fin, ya centrándonos en el juego, éste consta de 10 fases, una primera de





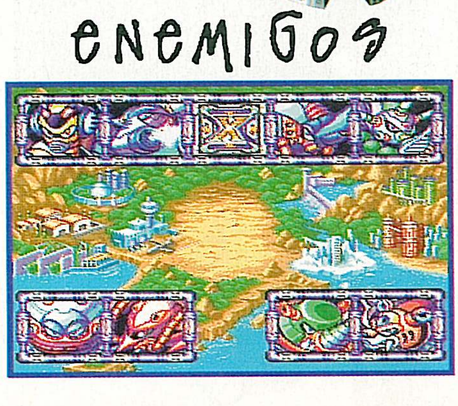
VOLT CATFISH

Procurad examinar todos los recovecos de cada estancia, ya que, con un poco de habilidad podréis encontrar los tanques de energía, imprescindibles sin ninguna duda.





ENEMIGOS





TOXIC SEAHORSE

En esta fase deambularemos por el agua. Los habituales de esta saga recordarán muchos niveles similares en otras entregas.



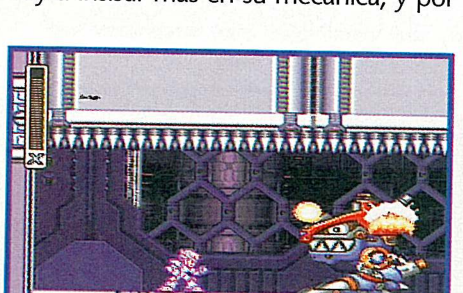


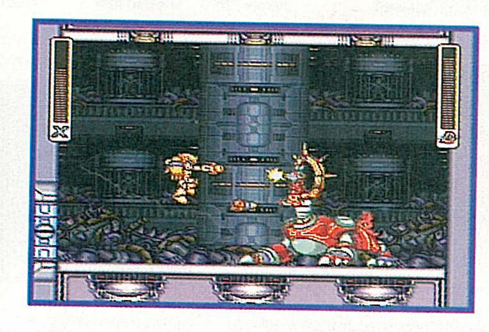
BLAST HORNET

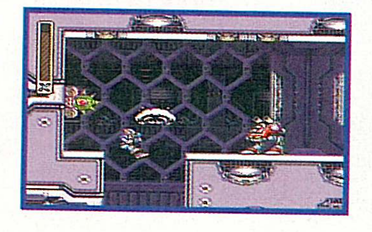
Como ayuda, cada vez que derrotéis a un jefe final se os proporcionará su arma. Algunas de ellas son muy útiles, aunque no debéis malgastarlas.

introducción, 8 enemigos de los de siempre que nos darán un arma tras derrotarlos, y una fase final doble a la que sólo los más valientes llegarán. Nuevamente aparece un personaje acompañando a Megaman, y su nombre es, cómo no, Zero. Su papel no es muy importante, pero nos puede ayudar a llegar al enfrentamiento con los enemigos con la energía de Megaman al completo. No voy a insistir más en su mecánica, y por último haré referencia a la legendaria dificultad de esta saga, que alcanza tintes dramáticos cuando nos enfrentemos a los enemigos finales del juego (*final bosses*, como diría **The Elf**). Por contra, llegar a ellos o incluso derrotar a los *medium bosses* es mucho más sencillo que en otras ocasiones. En fin, un gran juego como todos los «megamanes», pero sin novedad alguna que suponga algún aliciente.

THE SCOPE







FASE FINAL

Después de derrotar a los 8 sicarios comenzará una difícil fase que no lo será tanto si halláis la armadura dorada. El último jefe final es prácticamente inexpugnable.



	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 87
Al mismo nivel de anteriores juegos de la saga. Ni mejores ni peores gráficos, simplemente lo de siempre. Destaca el diseño «chulopiscinas» de Zero.

MUSICA 84
Igual que los gráficos, sigue en la misma línea de anteriores entregas. En algunos momentos la odiaréis, sobre todo cuando os quedéis atascados.

SONIDO FX 82
Nada nuevo bajo el sol del desierto. Muy pocos en número y no demasiado sobrados de calidad. No hay nada que merezca ser destacado.

JUGABILIDAD 85
Su elevada y desigual dificultad puede hacer que os tiréis al río con el narizón de Nemesis atado a vuestro zapato. Lo dicho, más de lo mismo.

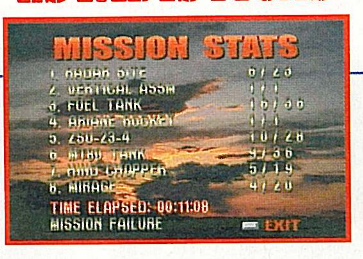
85 GLOBAL
Aunque MEGAMAN X3 sigue siendo un juego recomendable, creo que ha llegado el momento de tirar de las orejas a los programadores de Capcom y rogarles que introduzcan nuevos conceptos de juego que hagan que esta saga resurja de sus cenizas. Tantos juegos y tan parecidos hacen que la esencia de Megaman se diluya.

+ El carisma de una de las mascotas más brillantes.

− La ausencia de innovaciones le resta atractivos.

COMPLETE

ESTADISTICAS



ITEMS

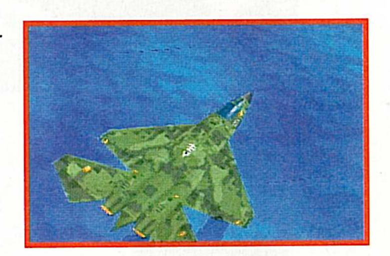


OPCIONES





Los aviones de guerra parecen haber encontrado en PlayStation el espacio aéreo ideal para dirimir sus diferencias y, en poco tiempo, podremos asistir a un duelo entre tres nuevos títulos. Con AGILE WARRIOR se inicia el despegue.



Además del juego que ahora os presentamos, **AGILE WARRIOR** de la compañía **Virgin**, la 32 *bits* de **Sony** contará en breve con otros dos títulos de similares características: TOP GUN de **Microprose** y RAGING SKIES de **Sony Computer Entertaiment.** Aunque algunos aficionados siguen suspirando por un simulador al estilo de los clásicos de *PC* (un sueño casi imposible, por otro lado), esta avalancha de nuevos juegos vuelve a retomar el esquema del típico arcade de aviones con cientos y cientos de misiones. En **AGILE WARRIOR F-111X** esta última premisa, la del elevado número de objetivos por fase, se ha exagerado al máximo, y ese es, sin duda, su rasgo más distintivo y loable. Para que esta arriesgada apuesta no supusiera para el jugador

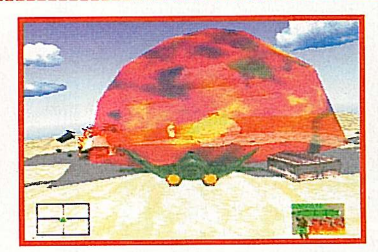




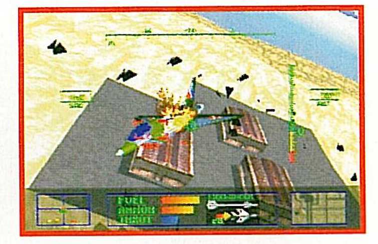


A VISTA DE PAJARO









FRENCH

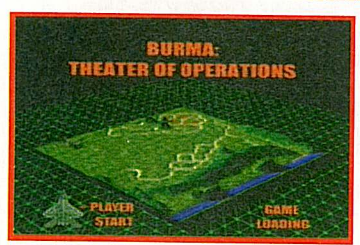
PARA EMPEZAR NADA MEJOR QUE UNA FASE CON CIENTOS DE OBJETIVOS DIFERENTES REPARTIDOS TANTO POR TIERRA COMO POR AIRE.





GUIANA

DEBES DESTRUIR DEPOSITOS DE FUEL, HELICOPTEROS, AVIONES, E INCLUSO ELIMINAR UNA LANZADERA DE LOS TEMIBLES MISILES SCUD.









BURMA

LOS NARCOS POSEEN UNO DE LOS ARSENALES MAS COMPLETOS. TENDRAS QUE ACABAR CON SUS CAMPOS, LABORATORIOS Y MEDIOS DE TRANSPORTE.



un calvario insufrible ni tampoco un paseo triunfal, los programadores han optado por una dificultad media-alta y cientos de *items* restauradores de escudo y armas. Esta curiosa fórmula hace de **AGILE WARRIOR** un juego realmente movido, emocionante y bastante complejo.



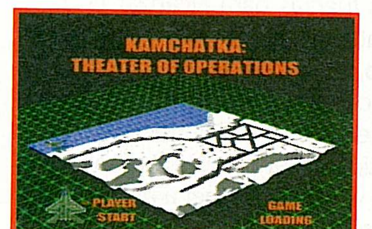
Dejando a un lado su gran jugabilidad, en el apartado gráfico nos encontraremos con unos escenarios variados y con relieve, unas explosiones realmente geniales y un fantástico y realista diseño tanto en aparatos como en vehículos y demás estructuras. En este espectáculo visual sólo hay un fallo que estropea todo el trabajo realizado, y es el penoso movimiento del avión, demasiado rápido y brusco, al que cuesta acostumbrarse sin tener que recurrir a la micebrina. Si se hubiera cuidado un poco más este aspecto tan importante en este tipo de juegos, **AGILE WARRIOR** sería la gran alternativa a ACE COMBAT, al que superaría por su dinamismo y, sobre todo, por su variedad de objetivos.

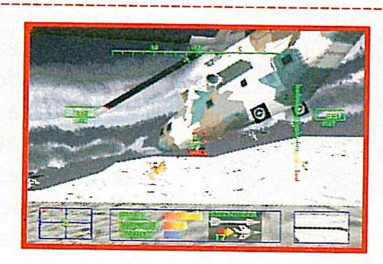
Buen acompañamiento musical y sonoro, mapas y demás indicadores claros y control sencillo y de respuesta rápida, son otras características de este programa al que sólo podemos criticarle su lamentable movimiento. Es decir, un juego notable pero no sobresaliente.





Al principio son sólo tres conflictos, pero luego....



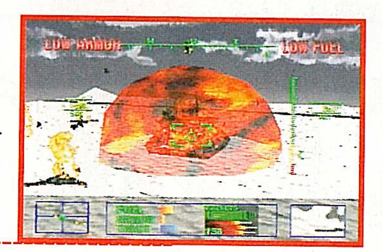






KAMCHATKA

LA CEI HA CREADO CONFLICTIVOS FOCOS DE VIOLENCIA. EL ANTIGUO ARSENAL SOVIETICO SE HA CONVERTIDO EN UNA SERIA AMENAZA LOCAL.

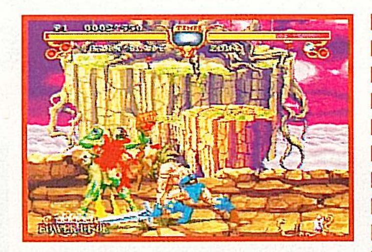




KAIN BLADE



La contudencia de su espada hace temblar a sus eternos enemigos, Zoma y Keel. Incluso Death Adder le teme.









MILAN FLARE



La bella princesa de Winwood quiere proteger a su reino a toda costa del malvado Death Adder.

GILLIUS ROCKHEAD



Descendiente directo del mítico Gillius, intenta seguir los pasos de su tatarabuelo.









ZOMA



Pretende apoderarse de Golden Axe para aumentar su poder y extender sus dominios por todo el mundo.

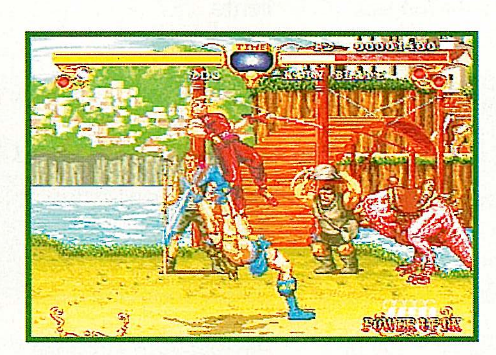


DUENDE AZUL



DUENDE VERDE

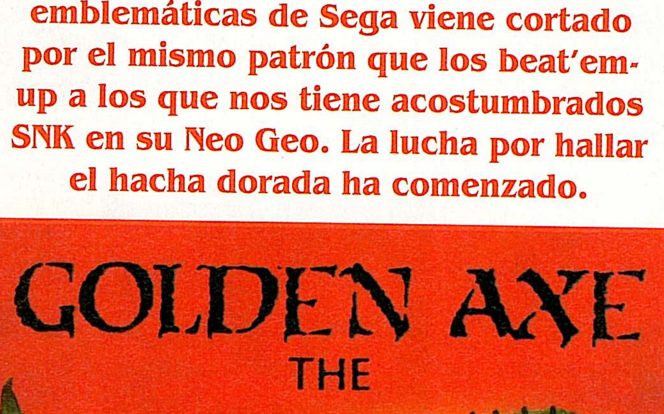


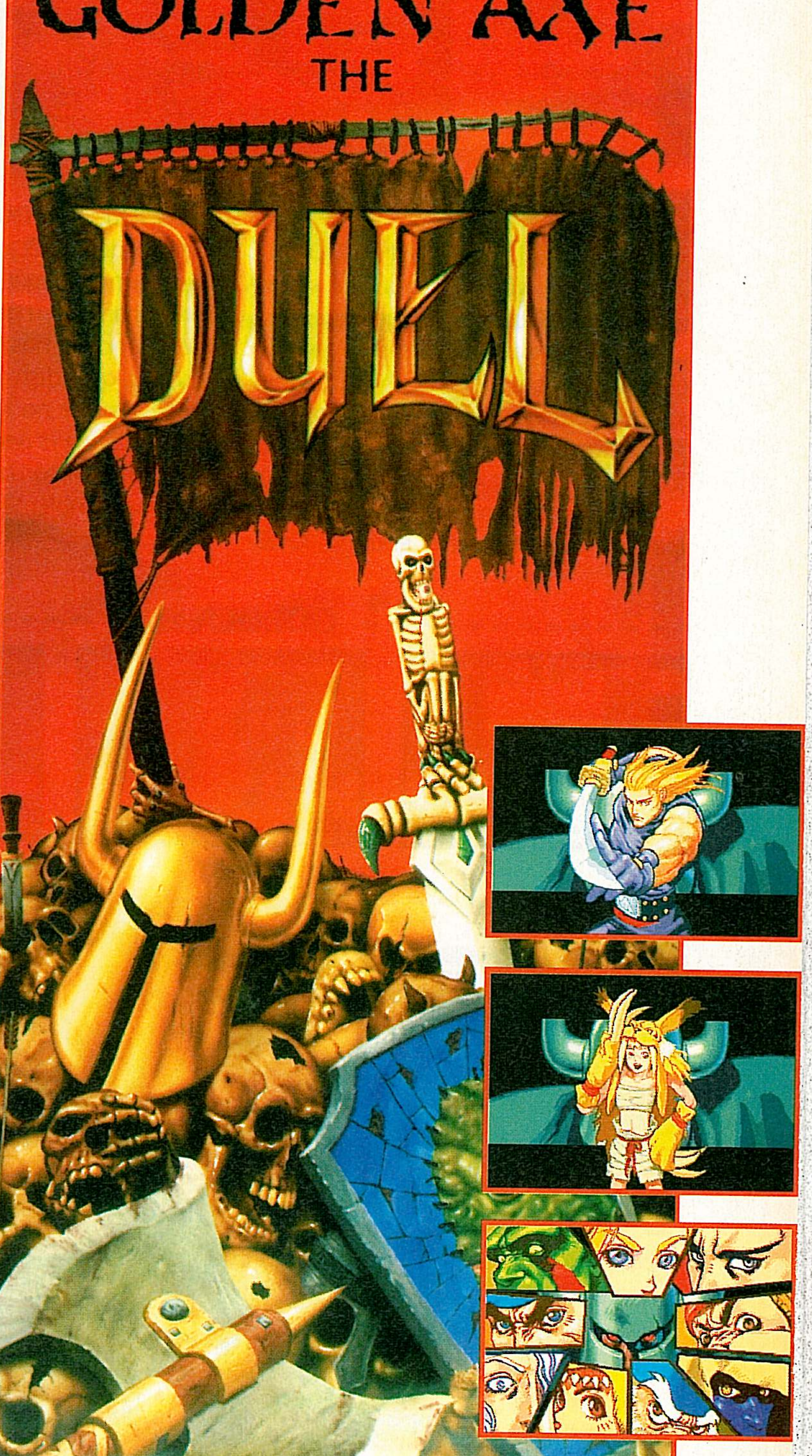


La leyenda cuenta que cuando Gillius Thunderhead derrotó a Death Adder con el hacha dorada, ésta contaba con increíbles poderes mágicos capaces de conceder todos los deseos a aquél o aquella que la poseyera. Después de la última batalla, su memoria se perdió en el tiempo hasta que alguien comenzó su búsqueda. Tan solo diez valientes han sobrevivido a la refriega en busca del hacha. Tendrán que medir sus fuerzas para alcanzar la guarida de Death Adder y, una vez le hayan derrotado, se encontrarán con la gran sorpresa de que el espíritu del hacha se ha materializado y defenderá su preciada posesión hasta la muerte. Ahora depende de vosotros escoger a un héroe o a un villano para obtener el premio del vencedor. Algunos de los personajes

EL CORTE MAS

El retorno de una de las sagas más emblemáticas de Sega viene cortado por el mismo patrón que los beat'em-up a los que nos tiene acostumbrados SNK en su Neo Geo. La lucha por hallar el hacha dorada ha comenzado.





DOC







Abandonó sus estudios de alquimia para buscar el hacha dorada para sanar a todo el mundo.

KEEL







El duende de hielo, de alma perversa, utilizará su dominio sobre este elemento para llevarse el maravilloso hacha.





son descendientes de los protagonistas de la primera epopeya de GOLDEN AXE, como Gillius Rockhead, Kain Blade o la bella Milan Flare. Todos los personajes cuentan con un arma, ya sea espada sable o hacha, una buena ración de golpes y un ataque especial cuya magnitud puede resultar decisiva para desquilibrar un combate. La espectacularidad de estos ataques es uno de los principales alicientes del juego. Por lo demás, todos los ingredientes de **GOLDEN AXE THE DUEL** no resultan innovadores o sobresalientes respecto a otros títulos de lucha precedentes. Por ejemplo, y el más significativo de todos ellos, es el efecto de *zoom in*

LIMPIO

GOLDEN AXE: THE DUEL

JAMM

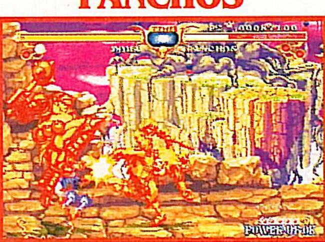



El espíritu del desierto la instruyó, y las lecciones han dejado huella en su estilo de lucha.

Sus barrigazos son temidos por aquellos que le conocen. Es difícil pararle.



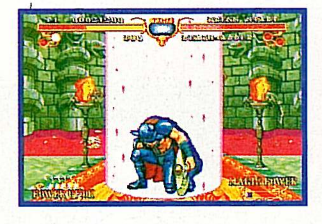
PANCHOS



y *zoom out* que intenta emular a títulos como SAMURAI SHODOWN o DOUBLE DRAGON de *Neo Geo*, aunque sin alcanzar la calidad de estos juegos.
Los guiños al pasado no se acaban con los descendientes de Gillius y compañía. Los duendes que proveían de *items* regeneradores de energía o *power-ups* para obtener mayor contundencia en los golpes de estos héroes también hacen su aparición en esta nueva entrega. **GOLDEN AXE THE DUEL**, además de tener una calidad gráfica bastante buena, si exceptuamos el *zoom*, con un colorido impresionante y su propio catálogo de golpes, tampoco nos soprende mucho. Aún así, los que disfrutaron con GOLDEN AXE, aunque no se esperaran un juego de lucha *one vs one* agradecerán que **Sega** se haya acordado de una de sus sagas más emblemáticas.

R. DREAMER

GOLDEN AXE





GREEN




Los brumosos pantanos del norte se han quedado pequeños para esta bestia.

El villano ha retornado de entre las sombras. Desea el hacha más que nunca.



DEATH ADDER



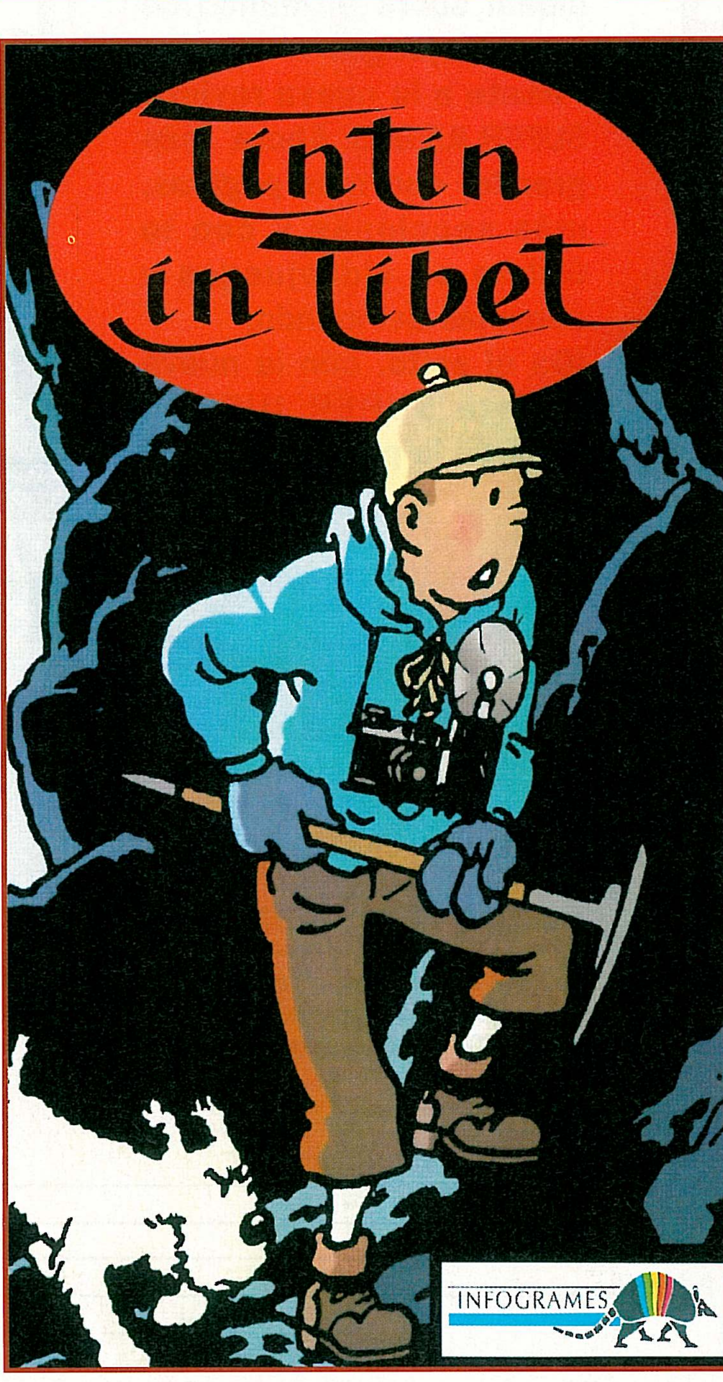
Con cierto «re Tintín»





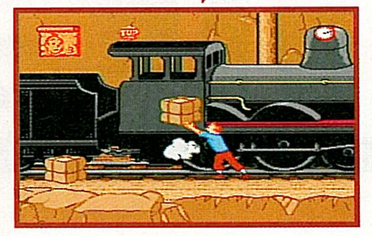






Este es uno de los momentos más difíciles que un redactor de SUPER JUEGOS se ha tenido que enfrentar. Comentar por segunda vez TINTIN EN EL TIBET para 16 bits es, de verdad, demasiado cruel.

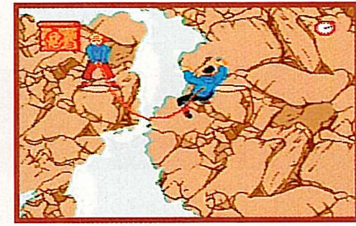
El Tren



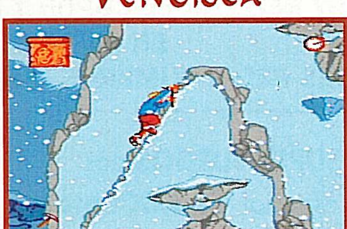
Gruta

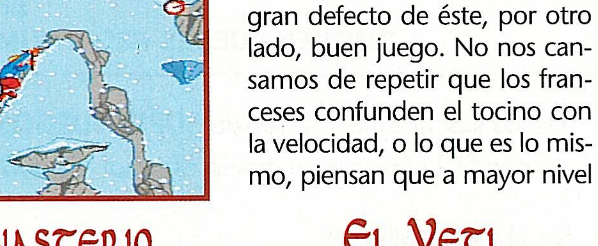



Escalada



Ventisca



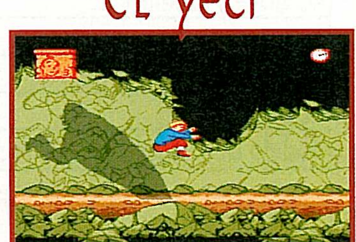


Y más aún cuando la adaptación para *Mega Drive* que tenemos en nuestras manos es idéntica a la versión original para ***Super Nintendo***, con todo lo que eso conlleva. Para empezar, a igual número de niveles, igual nivel de dificultad, lo que sin duda era el gran defecto de éste, por otro lado, buen juego. No nos cansamos de repetir que los franceses confunden el tocino con la velocidad, o lo que es lo mismo, piensan que a mayor nivel

Monasterio



El Yeti

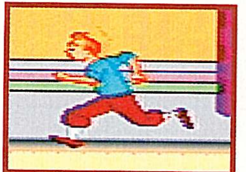










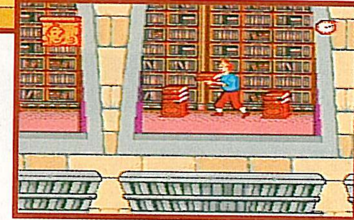

ACCIONES

TintIn puede realizar un gran número de acciones. Las principales son escalar, correr, agacharse, deslizarse e, incluso, recoger determinados objetos.



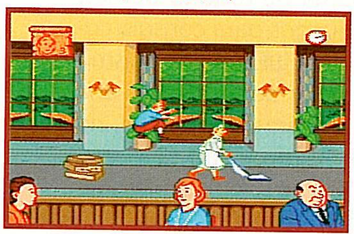



Los diálogos son muy importantes en este TINTIN EN EL TIBET.

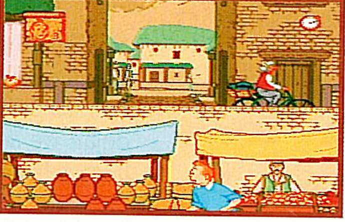


El interior del monasterio lama guarda complicados enigmas por resolver.

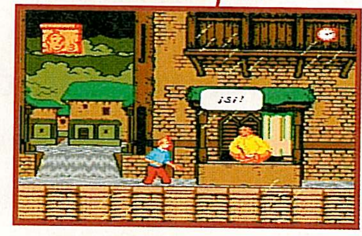
HOTEL



MERCADILLO



CALLEJON



de dificultad, mayor adicción. Mentira. Atentados contra la salud mental, como el nivel de la escalada, no hacen sino demostrarnos que a sus creadores todavía les falta mucho para saber regular convenientemente el aspecto más importante de un juego: la jugabilidad. De todo lo demás poco se puede decir, ya que las únicas diferencias con respecto a ***Super Nintendo*** hacen referecia al menor número de planos de *scroll* que encontraremos en determinados niveles (algo que tampoco resultará perceptible al usuario), así como las músicas, que poseen una calidad bastante inferior. Entre unas cosas y otras, la puntuación de esta versión queda por debajo de la adaptacion para ***Super Nintendo***, aunque de una forma más bien engañosa. Entonces se nos prometió una versión en castellano para ***SNES*** que posteriormente no aparecería, lo que debería haber restado un par de puntos al resultado global del juego. Esta versión sí está traducida al castellano, todo un detalle de sus programadores.

J.C.MAYERICK

LA MONTAÑA 1



EL RIO

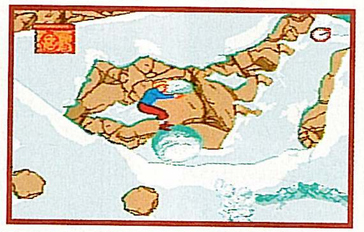



ACANTILADO





LA MONTAÑA 2



EL AVION













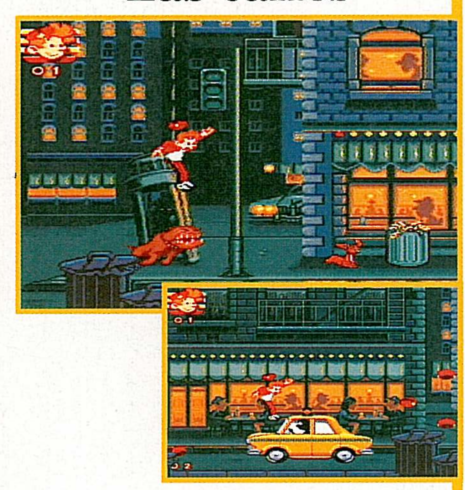
deseSPIROUante

Es, junto a TINTIN, uno de los personajes del cómic más conocidos en el mundo entero, aunque aquí en España no sea precisamente uno de los personajes más populares. Aún así, todos aquellos fanáticos del mentado cómic belga tendrán la oportunidad de disfrutar de él en Super Nintendo. Aunque lo de disfrutar, por supuesto, es sólo un decir.

La francesa **Infogrames** está perdiendo los papeles en lo que a consolas de 16 *bits* se refiere. A juegos espectaculares como TIME GATE para compatibles *PC* (que en próximos meses aparecerá también para *PlayStation*), en los que la espectacularidad prima por encima de todo lo demás, le siguen juegos para consola como TINTIN EN EL TIBET o este mismo **SPIROU** que, a pesar de contar con una calidad gráfica ciertamente notable, no dejan de ser el mismo juego pero con la cara lavada. Son tantas las similitudes



Las calles



Tienda 1



Tienda 2



El metro



He aquí porqué Nemesis llega tarde.

La fábrica



En esta fase debemos evitar que Infogrames siga haciendo juegos como éste.

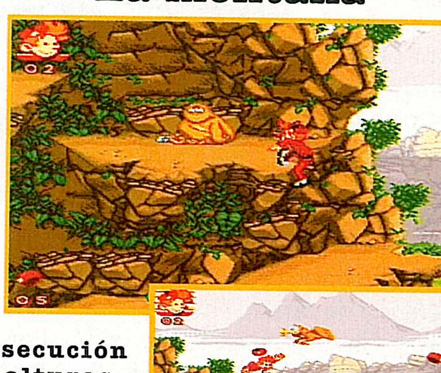
Los tejados

Llega la hora de «hacer el cabra» por los tejados de la ciudad

Persecución

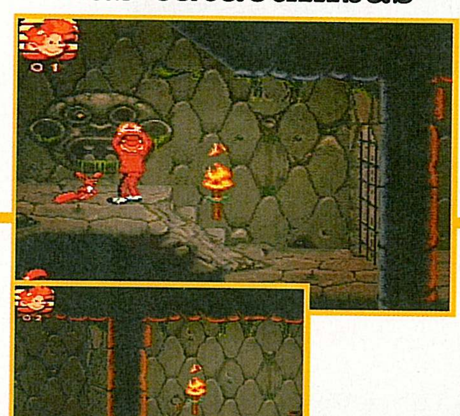


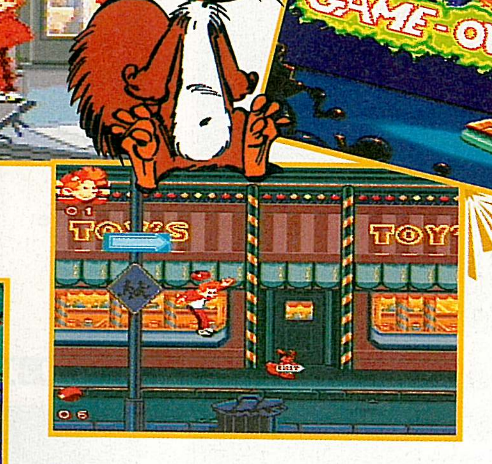
La montaña



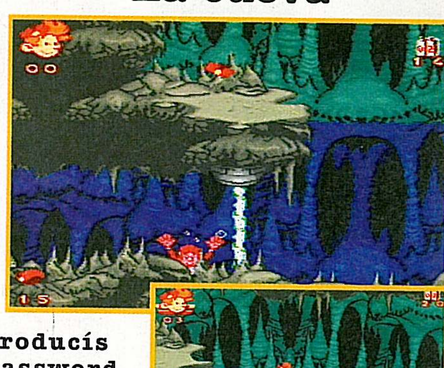
Tras la persecución siguen las alturas. Toca la montaña.

Las catacumbas





La cueva





PASSWORDS

Si introducís este password os llevaréis una muy grata sorpresa.

entre ambos juegos que incluso el número de niveles es idéntico, catorce. Aunque si hablamos de niveles, debemos reconocer que TINTIN EN EL TIBET está muy por encima de **SPIROU** en cuanto a calidad y variedad se refiere. De hecho, en la anterior producción de **Infogrames** (anterior en su lanzamiento pero posterior en desarrollo) existían niveles tan originales (y a la vez desesperantes) como la escalada o la borrasca de nieve. En **SPIROU** tan solo se desmarca un poco el nivel de la persecución, en el que pasaremos a pilotar una pequeña nave a modo de *shoot'em-up*, aunque bastante cutrecillo, eso sí. Todo lo demás no deja de ser el clásico y machacado juego de plataformas en el que no encontraremos ningún tipo

SPIROU

de aliciente que nos incite a superar los por otro lado endiablados catorce niveles de que consta la aventura. Otro de los detalles que chocan al jugar con **SPIROU** es la gran diferencia de calidad ente los primeros niveles y los siguientes. Parece como si sus programadores perdiesen fuelle a medida que desarrollan el juego, o lo que que es, dicho nivel de dificultad es tan desesperante como lo pueda ser en anteriores producciones. Se ve que el orgullo galo pasa por demostrarnos que ellos son los más hábiles con los videojuegos (vaya estupidez). «En fins», que si sois admiradores de la compañía francesa y además tenéis más paciencia que el santo Job, es posible que **SPIROU** os guste. Yo, sinceramente, estoy hasta el gorro de tanto juego idéntico. A ver si estos galos se enteran de que aquí por las tierras hispáni-

El pantano



La jungla



Dos niveles desesperantes que terminarán por ponernos de los nervios.

La base secreta



El combate



Por fin estamos en el nivel final. Todo un suplicio para cualquier jugador que se precie.

es peor, como si perdiesen ilusión por el proyecto. Con todo, al final nos queda lo de siempre, un juego tan aburrido como monótono en el que lo único que merece la pena es disfrutar de los gráficos de los primeros niveles. Por cierto, si pensábais que la dificultad iba a ser menor en este juego, estáis muy equivocados. Como buen juego de **Infogrames** cas no nos tragamos todo lo que nos echan, y menos juegos tan sosos y poco atractivos como este **SPIROU**. El próximo proyecto de Infogrames para *SNES* será LUCKY LUKE, que será creado enteramente por la española **Bit Managers**. A ver que ocurre y ójala retomen el camino perdido.

J.C.MAYERICK



NO TE QUEDES ATRAPADO

EN LA RED

Hasta el mejor de los internautas puede verse atrapado en la red. Si no quieres que eso ocurra, si no quieres perderte en ***Internet***, compra ya el número de junio de la revista ***Super PC***, porque incluye una agenda con las ***direcciones más interesantes*** de la red. Ofertas para todos los gustos, seleccionadas por el más experimentado equipo de profesionales en la materia.

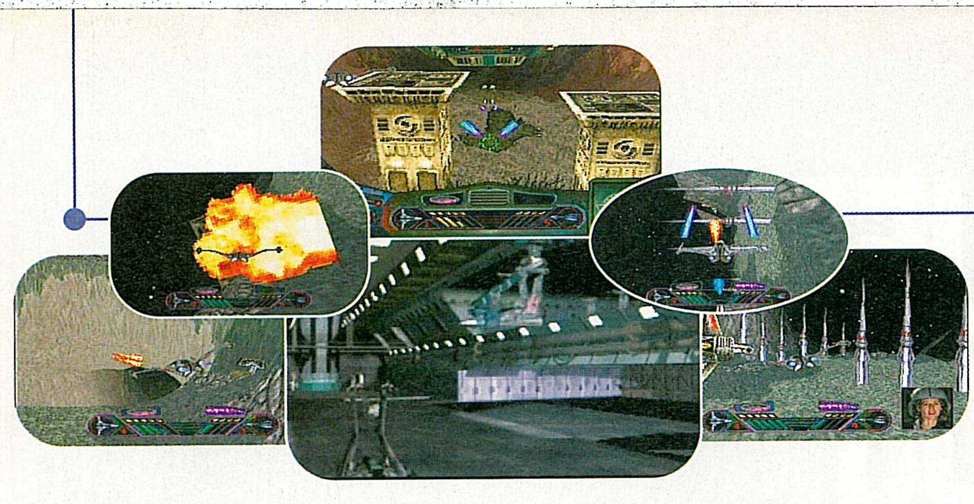
ADEMAS CON EL NUMERO DE JUNIO
¡2 REGALOS! UN DISQUETE CON LA UTILIDAD WINZIP 6.1 PARA WINDOWS 3.X Y 95, Y UN CD-ROM CON LAS NOVEDADES DE ZETA MULTIMEDIA Y CON EL MEJOR SHAREWARE



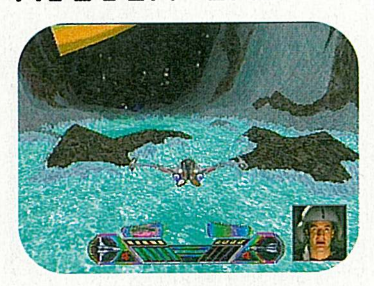


Una publicación de Ediciones Mensuales/Grupo Zeta

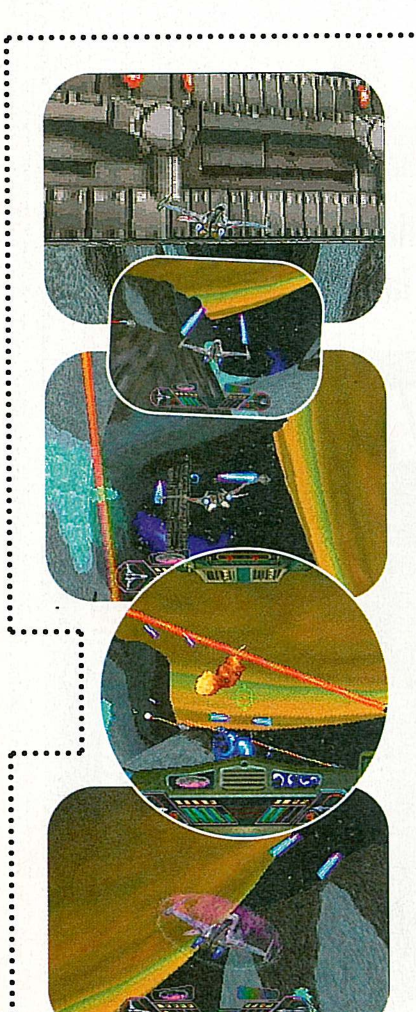
TITAN WARS™



MISION UNO



Objetivo: Partiendo del U.S.S. Tomlinson deberemos infiltrarnos tras las líneas enemigas y destruir a sus torretas de vigilancia ocultas tras las colinas y los abruptos cañones.

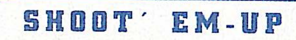


MISION DOS



Objetivo: Después de atravesar los campos de asteroides, deberemos aniquilar por completo la guarnición enemiga al tiempo que rescatamos a los pobres e indefensos mineros. Una tarea que puede costarnos la vida.





A miles de años luz de nuestra galaxia, una raza alienígena esta acabando con la especie humana. La ultima víctima de esta invasión es Lagrange, una aislada colonia minera. Como miembro del Cuerpo de Seguridad Interplanetario, debes comandar un escuadrón que, partiendo del destructor UNS Tomlinson, reducirá la amenaza. El futuro de la humanidad esta en tus manos (para variar).

Crystal Dynamics es una de las pocas compañías que ha producido *software* de calidad para la desgraciadamente agonizante ***3DO***. A ellos debemos juegos como **CRASH´N´BURN**, **GEX** y **TOTAL ECLIPSE**. Precisamente en este último esta inspirado **TITAN WARS**, que es como una segunda parte extra-oficial de éste. El escenario y la mecánica del juego es idéntica al anterior, es decir, la de cualquier matamarcianos que se precie. De todas formas, en esta ocasión dispondremos de una vista adicional desde la cabina de nuestra nave. Esta visión puede ser de lo más útil en fases como la de los asteroides, pero poco práctica cuando tenemos que adentrarnos en túneles, donde es mucho mejor que veamos la nave desde fuera. Los niveles son bastante variados, y combinan escenarios espaciales y terrestres. Atravesaremos desde montañosas cordilleras, hasta fatídicas tormentas de asteroides, todas ellas con un denominador común, la cantidad y calidad de todos sus enemigos. El escenario se forma con una suavidad increíble, y al contrario de lo que ocurre en la mayoría de los juegos de este estilo, podremos estrellarnos contra el suelo. El resto de los gráficos, tal y como viene siendo habitual, están creados con herramientas en 3D y conservan toda la espectacularidad del original. La libertad de acciones es bastante amplia, y en todo momento podremos elegir el camino a tomar, decisión de la cual puede que nos arrepintamos. Otra cosa que será necesaria es prestar atención a las indicaciones de nuestros compañeros de escuadrón y del computador de abordo, ya que gracias a ellos descubriremos los puntos débiles de nuestros enemigos.Pero tras este cúmulo de virtudes, se esconde una dramatica realidad, que ya torturó a los usuarios de ***3DO***: su insufrible dificultad que impedirá a los mas expertos terminar el juego en el tiempo que quisieran. Por suerte los programadores han incluido la opción de grabar las partidas. Un buen juego que hay que tener en cuenta, especialmente porque aún no hay demasiados de este estilo disponibles para los 32 *bits* de **Sega**.

THE PUNISHER





TITAN WARS

BMG INTERACTIVE	
CRYSTAL DYNAMICS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	30
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 89
El suavizado de las texturas unido a las naves renderizadas consigue un entorno gráfico bastante sobresaliente.

MUSICA 86
Banda sonora épico-festiva, como viene siendo habitual en este tipo de juegos. Más que digna y apropiada.

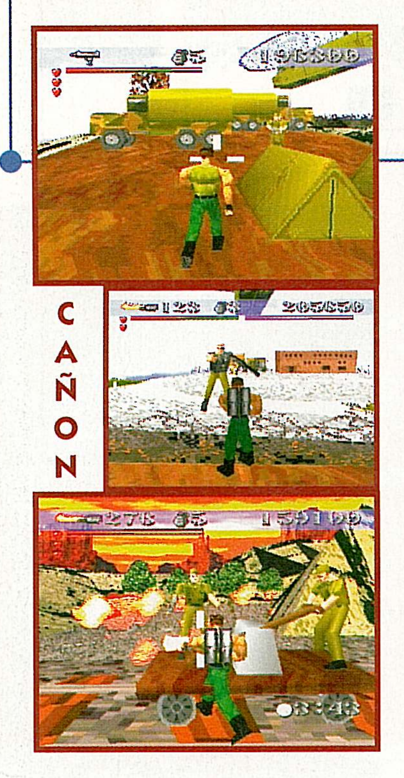
SONIDO FX 90
Explosiones, disparos y voces a mogollón contribuyen a crear una atmósfera de batalla galáctica de las buenas.

JUGABILIDAD 82
Variado y entretenido como cualquier matamarcianos, aunque su exagerada dificultad hace que pierda demasiados enteros.

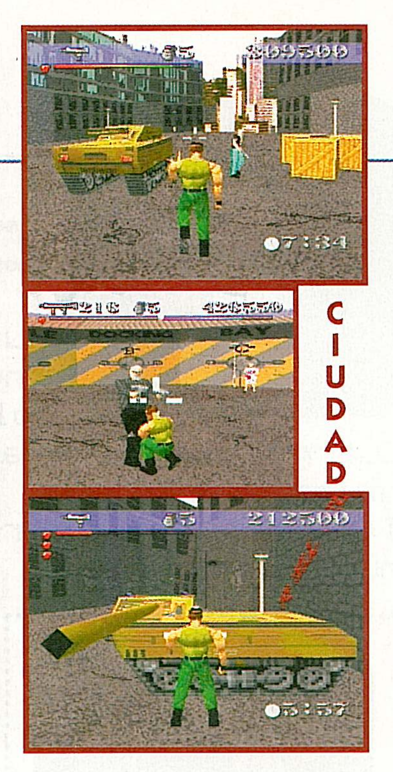
GLOBAL 84
TITAN WARS sigue los pasos del mítico GALAXY FORCE y nos brinda la oportunidad de disfrutar de un espectacular matamarcianos en 3D. Aunque algo brusco en algunos movimientos, resulta bastante agradable de jugar a pesar de su elevada dificultad. Recomendable para los fanáticos del género y adictos a lo imposible.

+ La suavidad con que se forman y se mueven los decorados.
− La altísima dificultad que nos impide avanzar más allá del octavo nivel.




CAÑON




CIUDAD



SOLO ANTE EL PELIGRO

El es como Rambo pero no tiene miedo y aún siente las piernas. Un hombre solo frente al mundo, un soldado sin retaguardia, sin novia que le espere en el pueblo, sin familia que le envíe paquetes de embutidos... El es LONE SOLDIER.





Así se podría resumir, en esencia, el espíritu dominante en el programa de **Telstar Electronic Studios** creado por **Tempest Software** para *PlayStation*. **LONE SOLDIER** retoma uno de los temas más clásicos y exitosos de la historia del videojuego sumándose a juegos como COMMANDO, RAMBO, IKARI WARRIORS o MERCS. Aquella visión de la guerra como un asunto entre un solo hombre y todas las fuerzas enemigas, despierta, aún hoy, aquel interés que antaño suscitaban las grandes gestas o las hazañas de los héroes con nombre propio.

En **LONE SOLDIER** la perspectiva de juego nos sitúa en un plano inmediatamente posterior al protagonista y, casi siempre, el desarrollo nos desplaza hacia el horizonte. Esta elección hace que los escenarios parezcan enormes pasillos en los que sólo cambian el paisaje y los elementos del decorado. Nuestro personaje, dentro de este entorno casi unidireccional, posee

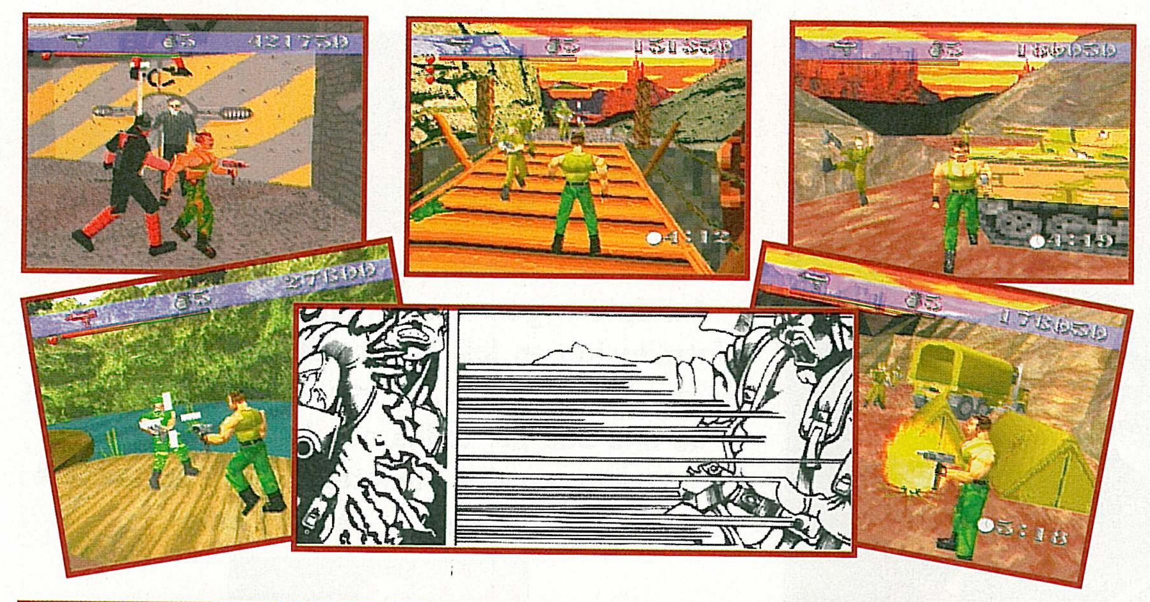
PORCENTAJES



OPCIONES

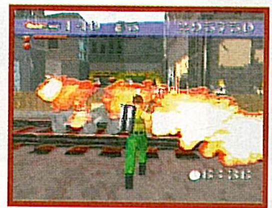














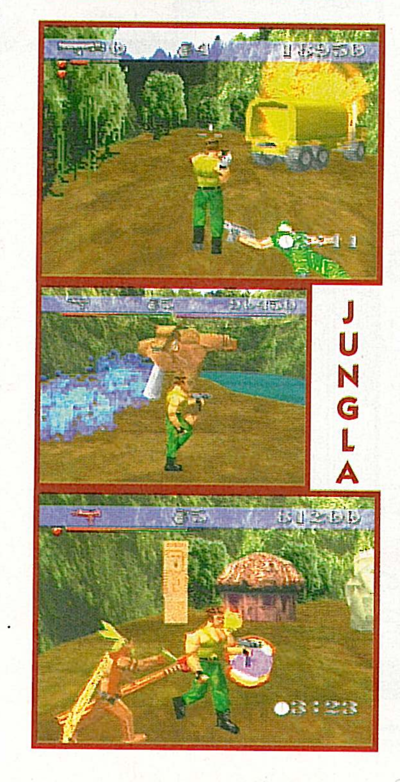




una limitada capacidad de movimientos y, lo más preocupante, un sistema para apuntar tan triste como poco fiable. Este sistema no conoce término medio y así, la mirilla en su desplazamiento, o corre de lado a lado de la pantalla como un rayo o se mueve a base de pequeños saltos dejándote a merced del enemigo. La práctica mejora su control, pero sigue siendo uno de los lunares de este programa. En cuanto a su jugabilidad, tampoco resulta especialmente emotivo. Hace meses, la escasez de juegos le habrían otorgado más posibilidades, pero hoy, la competencia es abrumadora. **LONE SOLDIER** resulta lineal por su estructura y desarrollo, tiene muchas fases aunque breves y su ritmo de juego es poco frenético. La dificultad esta bien ajustada y en el nivel más fácil no tendremos muchos problemas para acabar el juego. En resumen, **LONE SOLDIER** para *PlayStation* es un programa discretito que aterriza en un mal momento

DE LUCAR

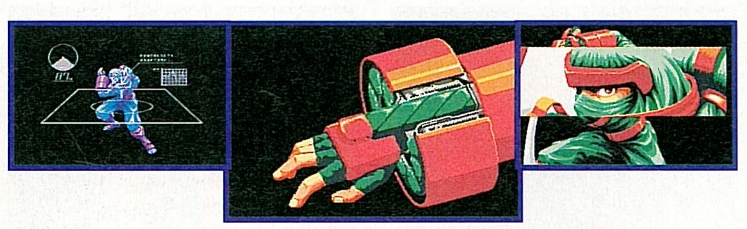




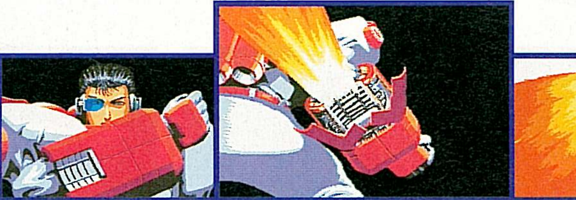


DE OTRA GALAXIA





Desde el universo particular de Neo Geo, 8 intrépidos guerreros intergalácticos se han introducido en los 32 bits de Sony para tratar de derrotar a Felden. Si lo consiguen terminarán de una vez por todas con la tiranía de este monstruo y en sus planetas reinará la paz y la armonía de una vez por todas.





Todos los habitantes de la galaxia esperaban la llegada del Dios Felden con expectación, pero sus esperanzas se difuminaron cuando comprendieron que se trataba de un ser maligno. Su único deseo era dominar el universo y ahora todo el mundo espera la aparición de un héroe que termine con su reinado de terror. Con ese propósito se han reunido los mejores combatientes, procedentes de los puntos más recónditos del espacio conocido. Han decidido organizar un torneo donde el vencedor deberá derrotar a Felden. Este grupo de luchadores, tras pasar desapercibidos por *Neo Geo*, llegan a los circuitos de *PlayStation* con una conversión que nos hace dudar de la integridad profesional de algunos programadores. Aunque este juego no fuera la octava maravilla, sí gozaba de ciertos detalles de calidad propios de la mayoría de producciones de *Neo Geo*. Un *zoom* perfecto, las



BONUS BOY



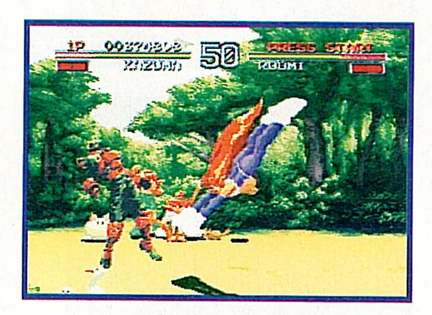
Dos adversarios *extra* os esperan en vuestro camino hacia la victoria. El primero un saco y el segundo un pequeño conejo transformista.

FINAL BOSS



Este es el centro de las iras de todos los participantes. Sus patrones de ataque son variados y os costará unos cuantos *rounds* derrotarle.







TIEMPOS PASADOS





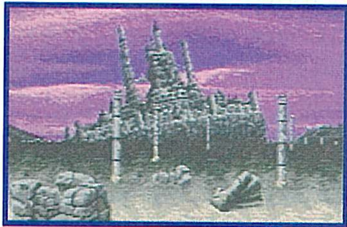


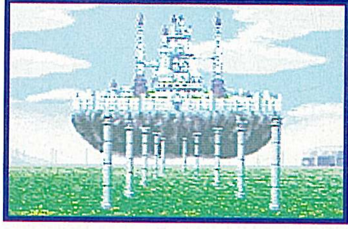
Las diferencias entre la entrega de *Neo Geo* y la de *PlayStation* son grandes. Algo incomprensible si tenemos en cuenta las capacidades técnicas con las que cuenta la máquina de Sony.





JUSTO VENCEDOR



















rutinas de animación y los efectos espejo sobre el agua eran algunos de los destellos de **GALAXY FIGHT**. Sin embargo, carecía de la espectacularidad y el carisma de las grandes bestias como DOUBLE DRAGON o FATAL FURY 3. La conversión para ***PlayStation***, en vez de mejorar las carencias de su homónimo, ha empeorado, entre otras cosas, la rutina del *zoom*. Comprobaréis atónitos como se produce un pixelamiento cuando los luchadores se separan y se alejan de la pantalla, dando un aspecto gráfico más propio de 16 *bits* que de los 32 que posee esta consola. La jugabilidad tampoco destaca y, exceptuando algún que otro movimiento especial y las fases de *bonus*, no engancha al jugador. Si os aprendéis un par de rutinas con una defensa numantina, el único escollo del juego será Felden que, con sus patrones de ataque es, sin duda, lo mejor de este título.

R. DREAMER







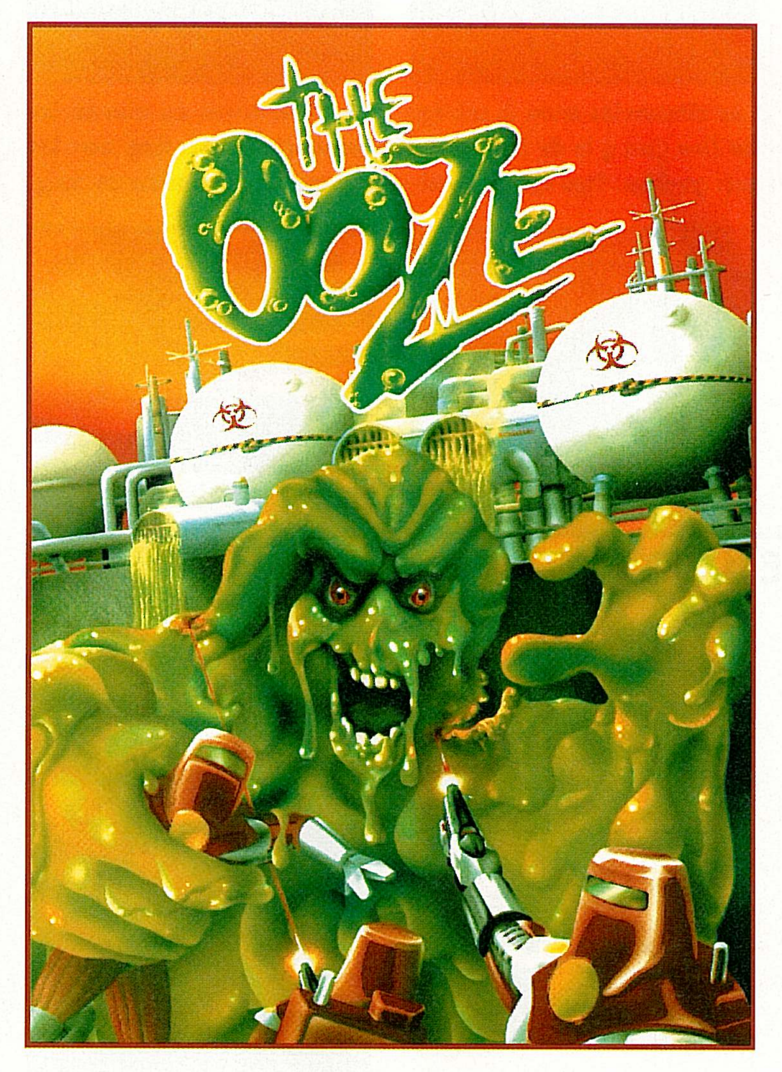


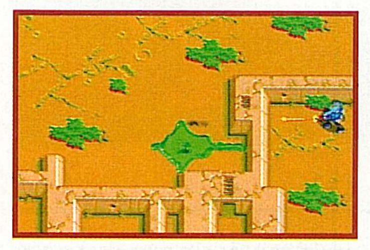



El reinado de los hombretones musculosos y bienencarados ha dado paso al superhéroe del siglo XXI. El dandy del alcantarillado público, el galán macilento, el paladín de los estreñidos: el verde y nauseabundo THE OOZE.

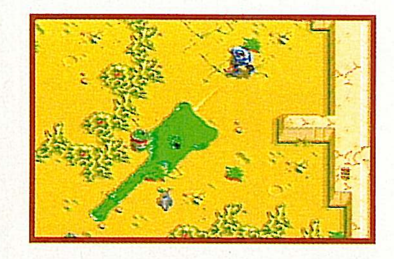






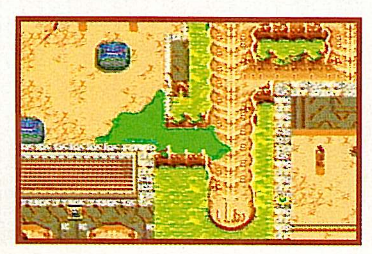
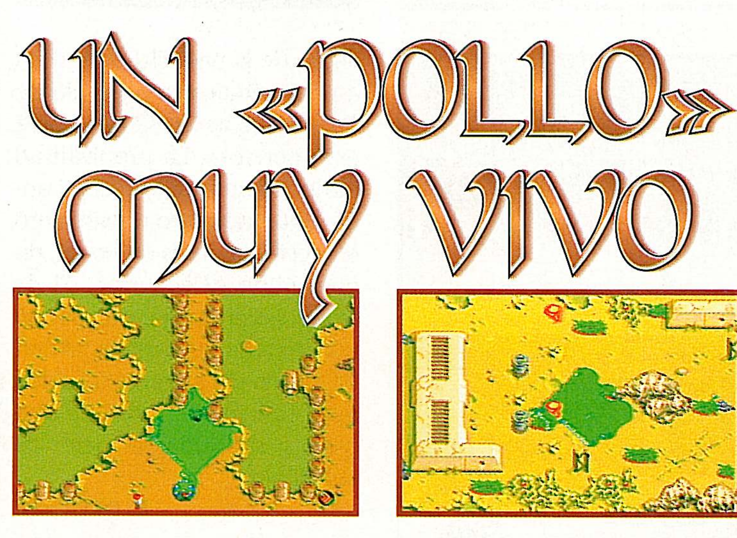
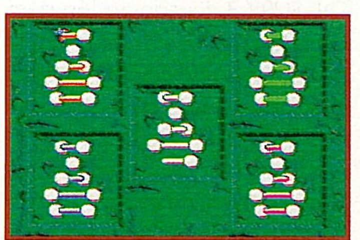


Con la llegada de *Saturn*, la sequía de novedades para *Mega Drive* está llegando a cotas preocupantes. Ya no sólo por las últimas noticias que confirman que **Sega** producirá únicamente diez juegos para *MD* durante este año, sino por la ínfima calidad que empiezan a presentar éstos. Buen futuro nos espera si todos los títulos que quedan por venir tienen la calidad y el peso de este extraño arcade protagonizado por una repulsiva mucosidad verde, llamada **THE OOZE**. Producido por el mismo equipo de programadores que nos brindó el excelente COMIX ZONE, **THE OOZE** nos presenta las desventuras de un pobre desgraciado que, merced a las villanías del maloso de turno, ha sido convertido en una infecta masa de mocos verdes, cuyas únicas arma son escupir y absorver con el cuerpo todo lo que encuentra. Con esta original trama, claramente influenciada por el clásico de «serie B» THE BLOB (si no la recordáis, es aquella película en la que **Steve McQueen** escapaba como un loco del acoso de 300 toneladas de «blandiblub»), la gente de **Sega Technical Institute** ha creado un vêrdadero ladrillo de juego, cuyo objetivo principal consiste en guiar al moco en cuestión a la salida de cada nivel, recogiendo de paso algunas muestras de ADN (por aquello de intentar recuperar su forma humana). Tras unas cuantas partidas os puedo asegurar que



UN «POLLO» MUY VIVO

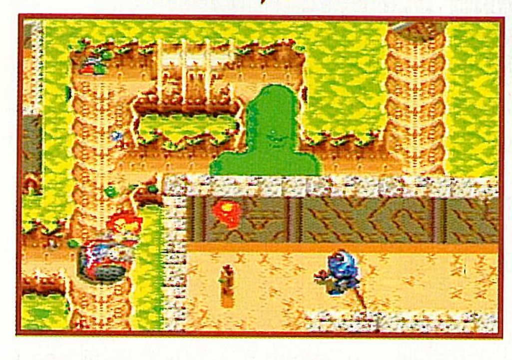


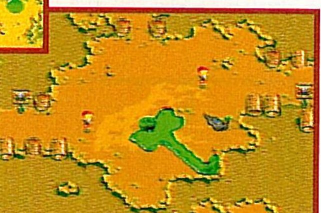








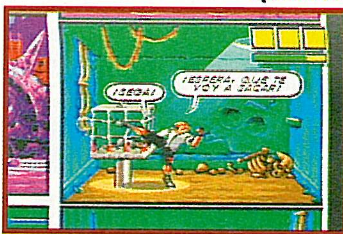
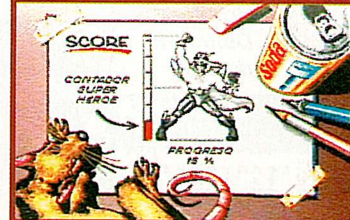
TOXIC PLANT



Jamás una pota verde y viscosa había alcanzado tanta versatilidad en un videojuego.

COMIX ZONE

Antes de pinchar con las andanzas del moquejo valiente, la gente de Sega Technical Institute saltó a la popularidad programando uno de los mejores títulos de MD del pasado año: el genial COMIX ZONE.



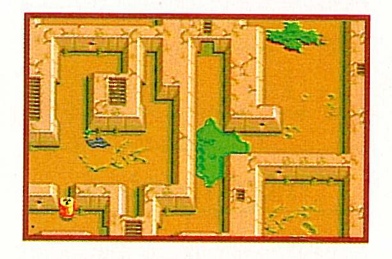
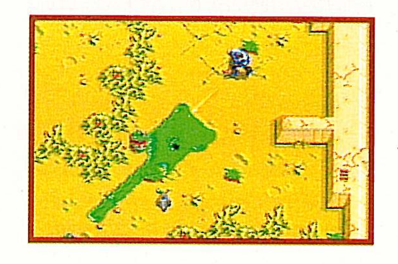
EL PODER DEL MOCO



La elasticidad de nuestro amigo moco es increíble.



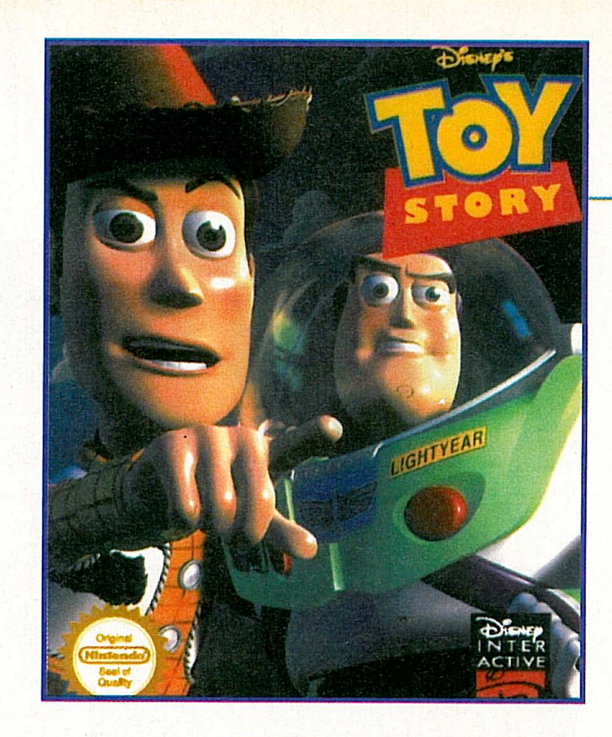
os importará dos duros si el fulano se convierte en humano o no, merced al ingenioso nivel de dificultad del juego (en el que las vidas vuelan por arte de magia), amén de la extrema lentitud del nauseabundo moquejo, que le convierte en una diana bastante fácil para todos los peligros que adornan cada fase. Pero por lo menos no todo es malo. La animación del personaje es un oasis de calidad entre tanta mediocridad, pero queda anulada por un insufrible sistema de control. **Sega** debe verlo muy mal para sacar un juego tan lamentable como éste, que no hace honor ni a *Mega Drive* ni a su extenso catálogo, rebosante de mejores títulos que el protagonizado por esta masa de fango y suciedad (no nos referimos a **Asikitanga**). Seguramente hace tres años, este título jamás habría visto la luz. Pero son otros tiempos, y para **Sega** parece ser mas importante ganar la batalla de los 32 *bits* que ofrecer algo digno a los usuarios de *MD*.

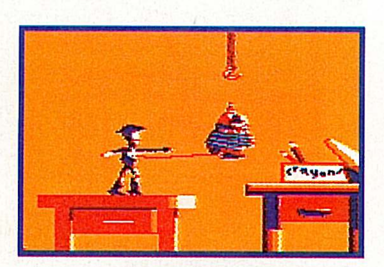
NEMESIS

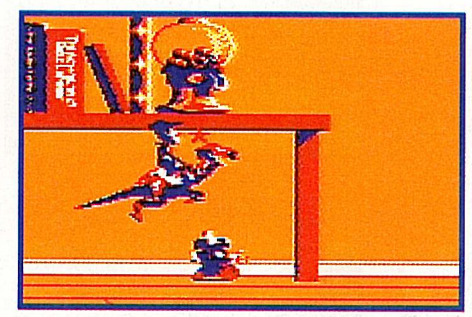


GAME TOY STORY



Hasta este momento, han sido dos las conversiones para Game Boy que me parecían imposibles. Una era la de DONKEY KONG LAND, que pasó la prueba con sobresaliente. La otra, la que nos ocupa, no ha resultado tan agraciada.

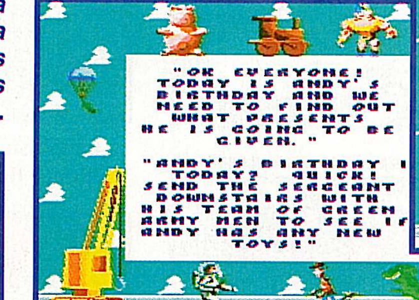






Woody a lomos de un ser milenario: el Homjavius Delúcaris del sur.

El juego intenta reproducir con toda fidelidad las distintas situaciones del film.





El marco de pantalla es de lo poco que se salva del juego.



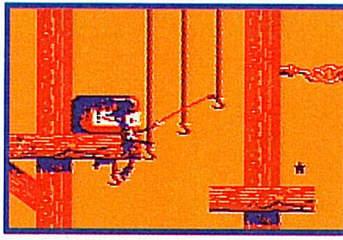


Ya decir verdad, el aspecto gráfico, que era el que más nos preocupaba, ha superado con bastante buena nota nuestras expectativas, sobre todo en lo que a la animación de los personajes se refiere. Todos los *sprites* protagonistas han sido adaptados con bastante acierto, aunque a nivel de fondos el juego peque de dejar demasiados espacios en blanco. Pero el gran error de este título, achacable por completo a sus programadores, no es otro que el *scroll* de pantalla, que sacrifica la suavidad de desplazamiento por una velocidad que títulos con mucho menos presupuesto han logrado sin demasiados esfuerzos (que aprendan por ejemplo del *scroll* de TINTIN EN EL TIBET). Otro punto en su contra es el reducido número de fases con que cuenta (diez en total), habiéndose eliminado niveles tan característicos como la fase del gancho en el interior de la máquina, las carreras con el coche teledirigido (en perspectiva cenital) y, por supuesto, el nivel al estilo DOOM que aparecía en las versiones de 16 *bits*. Los enemigos finales también son historia en esta adaptación, lo que resta aún más el interes de un juego que, en cierto modo, ya

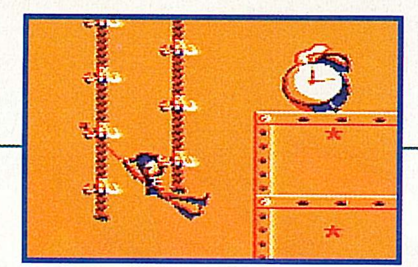
colgado por la vida



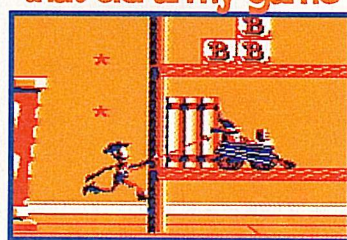
movimientos



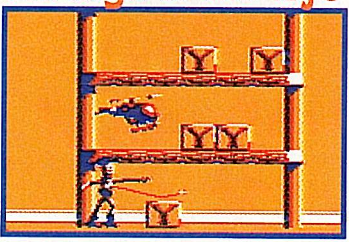
Woody puede realizar un gran número de acciones.



that old army game

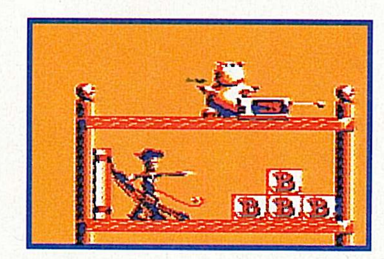


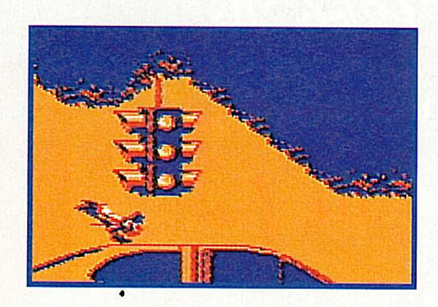
revenge of the toys



inside the claw machine



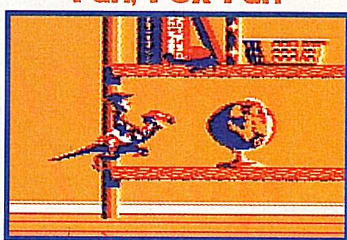




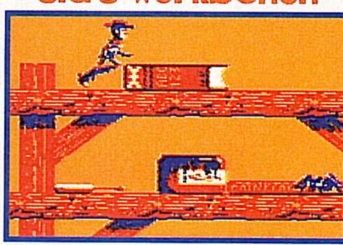
red alert!



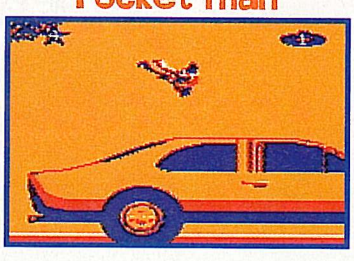
run, rex run



sid's workbench



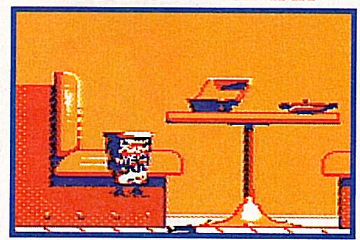
rocket man



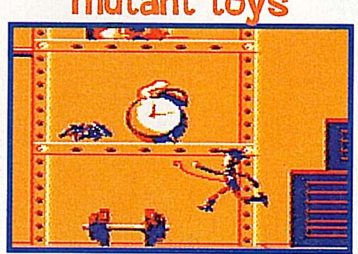
ego check



food and drink



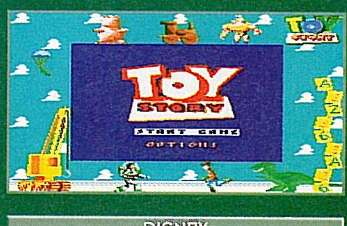
mutant toys



resultaba monótono de por sí. De este juego se salvan, además del apartado gráfico, las músicas, que parecen haber sido tratadas con algo más de interes que el resto del cartucho. El sonido, en cambio, mejor ni comentarlo. **TOY STORY** para *Game Boy* es, en definitiva, un juego con demasiadas carencias, sobre todo si tenemos en cuenta los estupendos juegos que están apareciendo en los últimos meses para la portátil de **Nintendo**. Por no saber, no saben ni programar en ***Super Game Boy***.

J.C.MAYERICK





DISNEY	
BLACK PEARL	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	10
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 81
Destacan sobre todo las animaciones de los personajes, así como la calidad de algunos niveles como Food and Drink.

MUSICA 83
La melodía principal creada para la película de Pixar es bastante aceptable, así como otras melodías del resto del juego.

SONIDO FX 78
Si no tuviésemos en cuenta la calidad general del programa resultaría inaceptable, pero viendo como es el resto...

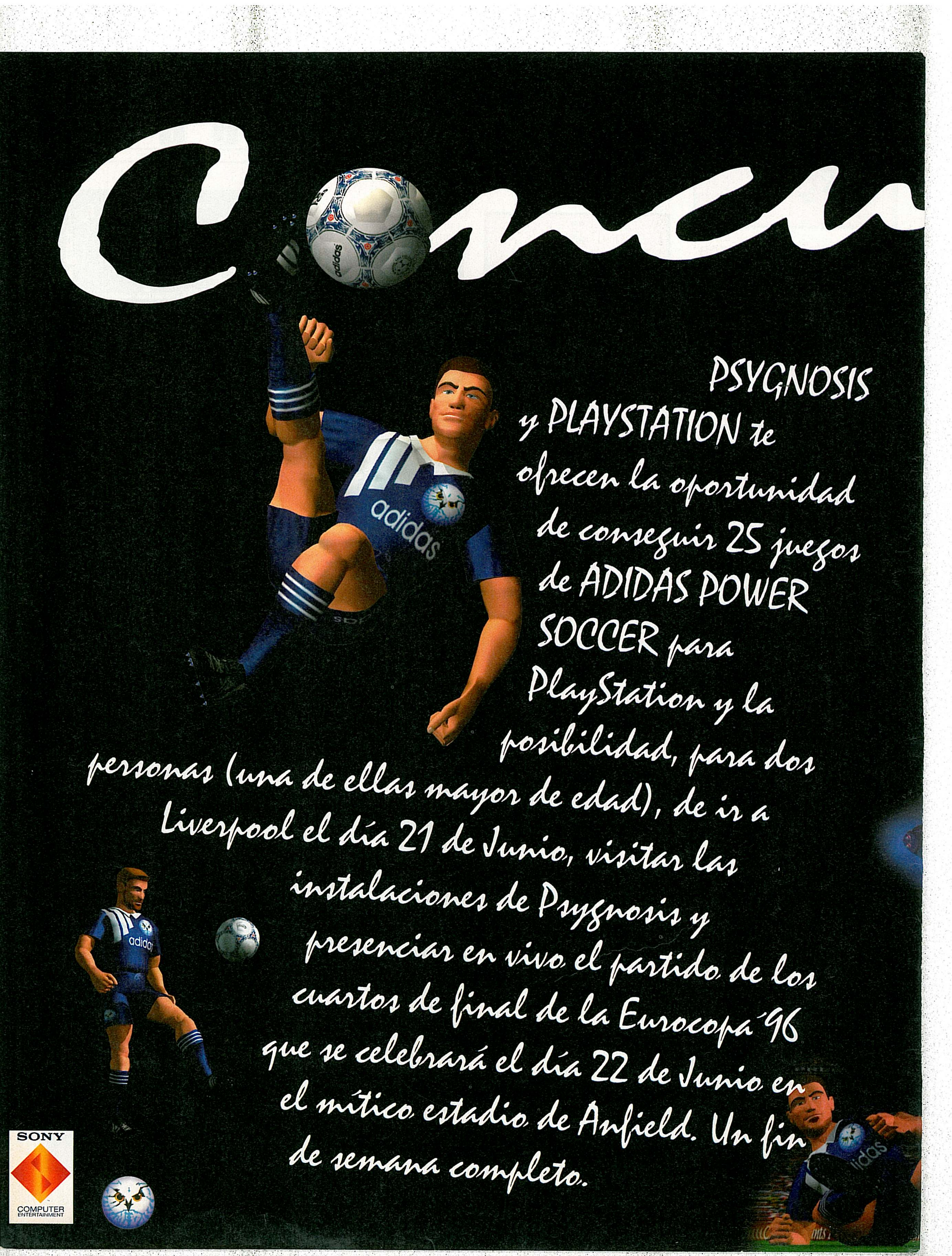
JUGABILIDAD 76
Si ya de por sí el juego era ligeramente monótono en los 16 bits, imaginaos como será con siete niveles menos.



GLOBAL 79
TOY STORY para Game Boy es un título en el que no se ha puesto ni la mitad de interés que se le puso a sus hermanos mayores. Tan escaso número de niveles y tan lamentable scroll, es una prueba ineludible que demuestra el escaso empeño que sus programadores han puesto. Como siga así, Disney va a perder todo el prestigio.

\+ Las animaciones y alguna que otra melodía del juego, en especial el tema central.

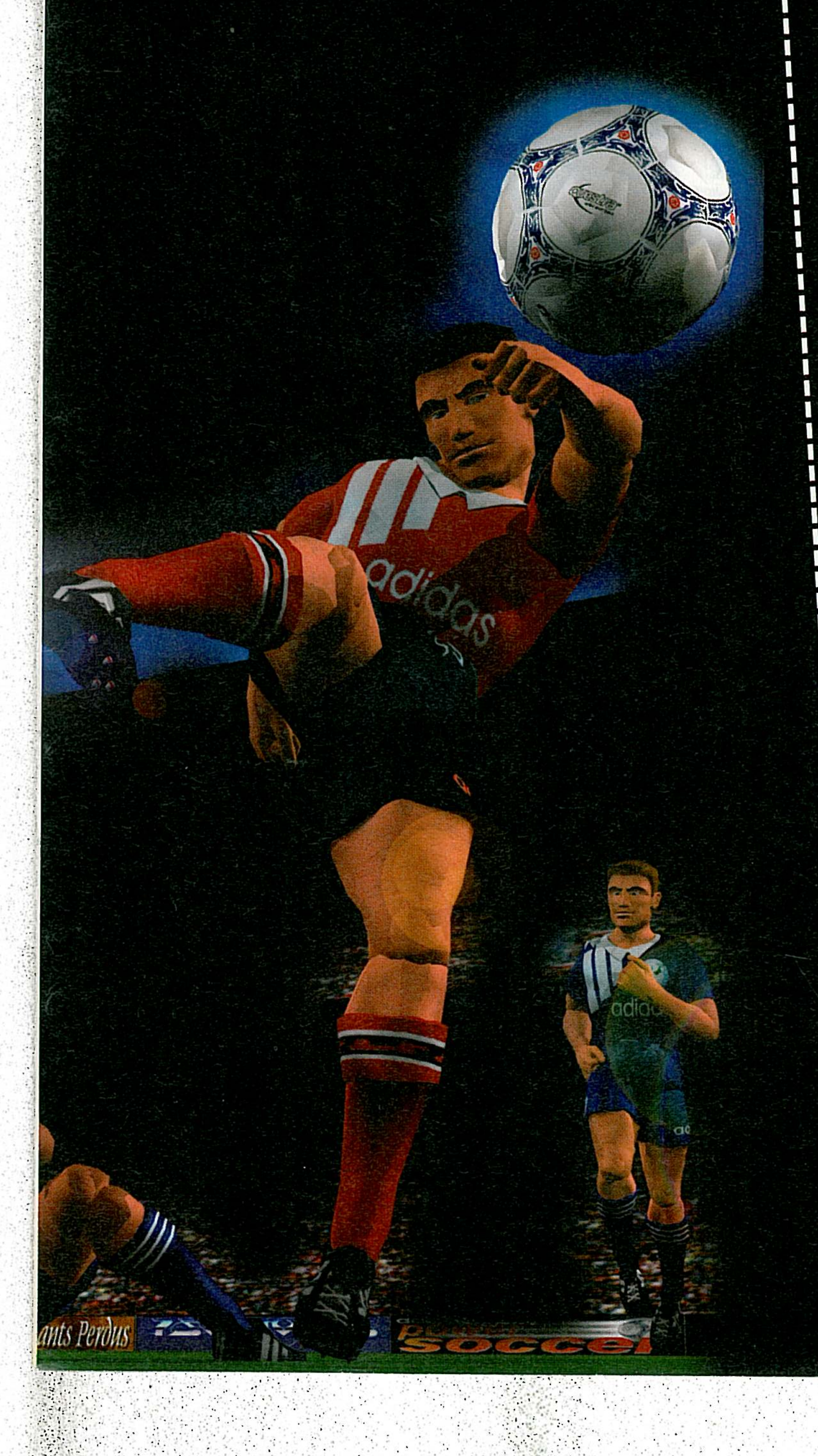
− Por no molestarse, no se ha variado la paleta de colores de Super Game Boy.


Concu
PSYGNOSIS
y PLAYSTATION te
ofrecen la oportunidad
de conseguir 25 juegos
de ADIDAS POWER
SOCCER para
PlayStation y la
posibilidad, para dos
personas (una de ellas mayor de edad), de ir a
Liverpool el día 21 de Junio, visitar las
instalaciones de Psygnosis y
presenciar en vivo el partido de los
cuartos de final de la Eurocopa'96
que se celebrará el día 22 de Junio en
el mítico estadio de Anfield. Un fin
de semana completo.
adidas
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

so.

adidas power soccer

Si quieres conseguir uno de estos premios, sólo tienes que rellenar esta quiniela (no valen fotocopias). Unicamente se admitirá un signo por partido, y tendrás que enviar tu carta antes del 10 de Junio (fecha de matasellos). De entre todos los acertantes se realizará un sorteo del que sadrán los afortunados.



Recorta este cupón y mándalo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

•España - Bulgaria	1	X	2
•Escocia - Inglaterra	1	X	2
•Francia - España	1	X	2
•Rusia - Alemania	1	X	2
•Croacia - Dinamarca	1	X	2
•Francia - Bulgaria	1	X	2
•Holanda - Inglaterra	1	X	2
•Rumanía - España	1	X	2
•Italia - Alemania	1	X	2

Nombre...

Apellidos..

Dirección..

Provincia ....

Población..

C.P. ....

Teléfono..

ENRO

CON SUPER

Y'S V

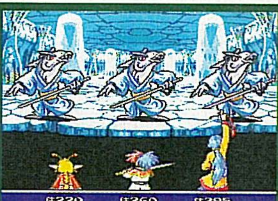
Una de las sagas más populares del mundo del videojuego, creada y programada por Nihon Falcom, ha visto como el 22 de diciembre irrumpía su quinta parte en el mercado japonés. Tras dos largos años de desarrollo y con 24 megas, este cartucho ha cosechado críticas negativas en Japón. Su corta duración (se puede completar en menos de 10 horas), su ausencia de dificultad y la mediocre banda sonora han dado al traste con el quinto Y'S. Parece que el excelente recuerdo de la versión CD ROM de PC Engine, en la que se incluían las dos primeras partes, ha pasado a la historia. Una pena y un posible adiós para una saga legendaria.

Con más fuerza que nunca han ido apareciendo a lo largo del pasado año y lo que llevamos de este docenas de *RPG*. Desde mi sección he intentado acercar hasta vosotros los mejores títulos de este género, en 16 y 32 *bits*. En esta ocasión vamos a centrarnos en los mejores lanzamientos para ***Super Famicom/Nintendo*** que han inundado las tiendas de videojuegos japonesas en los últimos meses. Para muchos de vosotros nombres tan legendarios en el mundo del videojuego como LEGEND OF ZELDA, SECRET OF MANA, ILLUSION OF TIME, SECRET OF EVERMORE, BREATH OF FIRE 2 o SUPER MARIO RPG sonarán en vuestros oídos como auténtica música celestial. Si en vez de estos títulos os hablo de SOUL BLAZER, THE 7TH SAGA, BRAIN LORD, ROBOTREK, FINAL FANTASY II y III, EARTHBOUND, LUFIA 2 o CHRONO TRIGGER, vuestras caras comenzarán a tornarse desconfiadas y un pequeño atisbo de temor



Esta legendaria saga, conocida en Japón como TENGAI MAKYO, ha visitado consolas como PC Engine, Neo Geo, PC-FX y ahora Super Famicom. Para esta ocasión Hudson Soft ha incluido en el cartucho innovaciones sorprendentes, como un placa especial que, según la propia Hudson, posibilita una memoria de 100 megabits y un reloj interno que convierte a FAR EAST OF EDEN ZERO en un juego que transcurre en tiempo real (PLG System). Este juez cronológico será puesto en fecha y hora una vez insertado el cartucho por primera vez.













OLATE
NINTENDO





contenido habitará en vuestras recelosas mentes. Pero, ¿y si en vez de todo lo mencionado antes empezáis a escuchar barbaridades como SEIKEN DENSETSU 3, ROMANCING SaGa 3, TENGAI MAKYO ZERO, TREASURE HUNTER G, MYSTIC ARK, FIRE EMBLEM 2, TENCHI SOZO, DRAGON QUEST VI o BAHAMUT LAGOON? Me temo que vuestra mueca de terror y la sacudida que destemplará vuestros sentidos puede alcanzar límites insospechados. En este macro-reportaje de ocho páginas voy a mostraros los lanzamientos más esperados, como es el caso de SUPER MARIO RPG, TENCHI SOZO (estos dos primeros cuentan con muchas posibilidades de ser traducidos al castellano por **Nintendo España**), un cartucho de 48 megas llamado TALES OF PHANTASIA, el genial FAR EAST OF EDEN ZERO, DRAGON QUEST VI e Y'S V. Todos ellos representan la nueva generación de RPG para ***Super Nintendo*** que pocas revistas occidentales han podido mostrar.

DRAGON QUEST VI

Es uno de los juegos más esperados de todos los tiempos y que visitó las tiendas japonesas el pasado 9 de Diciembre (mi cumpleaños) alcanzando la escalofriante cifra de más de tres millones de cartuchos



vendidos en los primeros días (recordad las colas que hubo en su día para adquirir la quinta parte de DQ). Esta mina de oro de Enix ha sido creada una vez más por el guionista Yuji Horii, Akira Toriyama y el brillante compositor Kouichi Sugiyama, un auténtico Dream Team. El éxito de DQ VI: The Lands of Illusion, le sitúan como posible lanzamiento en USA bajo el nombre de DRAGON WARRIOR VI durante este verano.



FAR EAST OF EDEN ZERO

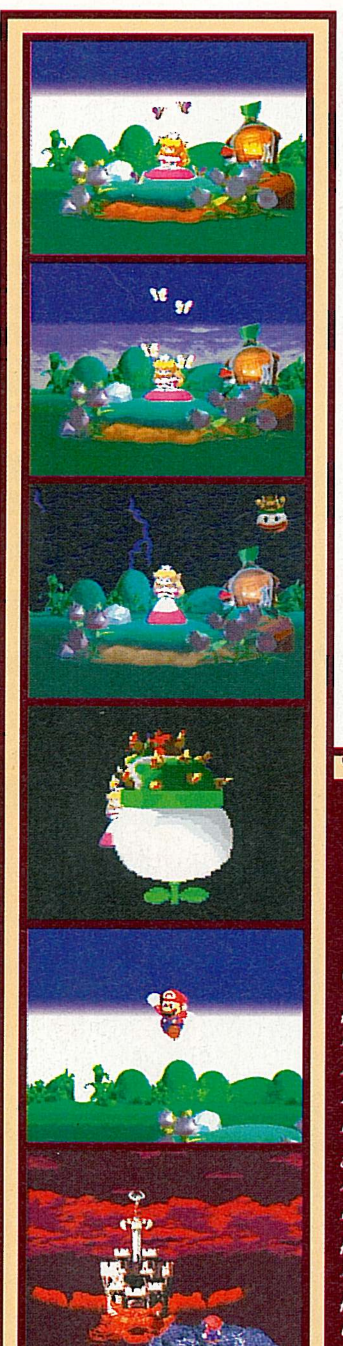


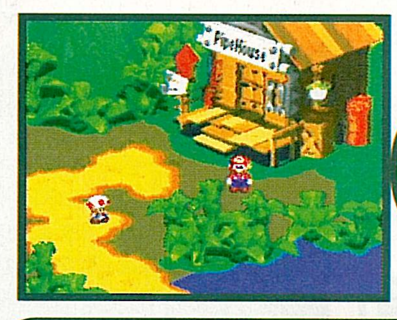




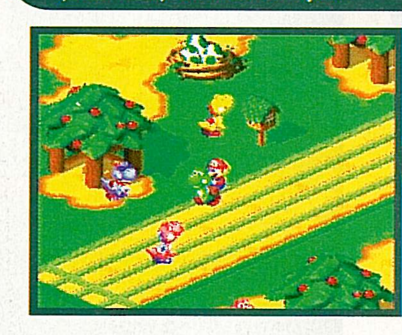
y a partir de ese momento las estaciones del año, el día y la noche irán transcurriendo dentro del cartucho incluso con la consola apagada. Realmente increíble. La cosa no queda ahí. A lo largo del año se irán sucediendo una serie de eventos que pueden pasar desapercibidos para nosotros si no estamos en el lugar y momento adecuados, desde fiestas anuales, hasta acontecimientos vitales (tu mascota favorita puede perecer de inanición). Un concepto de juego novedoso, tremendamente original pero que nos puede conducir a la locura.



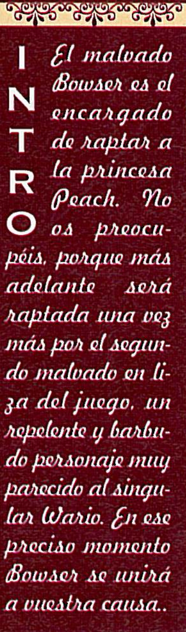




Nada mejor que tumbarse a la bartola en nuestra mullida cama para recuperar las energías.



Muchos meses han pasado desde que el binomio **Square-Nintendo**, por aquel entonces en plena luna de miel, comenzara este proyecto de 32 megas, gráficos renderizados, perspectiva isométrica y puro sabor *RPG*. **SUPER MARIO RPG** ha reunido en este universo isométrico toda la magia del fenómeno Mario y el inconfundible sabor del apasionante género *RPG*, manteniendo en todo momento ese especial sentido del humor y encanto particular que siempre ha rodeado a la creación de **Shigeru Miyamoto** (tened en cuenta que **SMRPG** no está dirigido por él). Mario comparte protagonismo con Mallow, una graciosa ranita de color crema; Geno, un muñeco con vida propia; La princesa Peach (así se llama Daisy en Japón) y... el mismísimo Bowser, que se alía a su gran rival tras serle arrebatada la princesa y su castillo por un misterioso personaje muy en la línea de Wario. Un reparto de lujo para esta nueva epopeya de Mario en busca de la princesa raptada y las siete estrellas (el sobrenombre de la versión occidental es THE LEGEND OF THE SEVEN STARS). En este primer contacto con **SMRPG** me he encontrado ante un *RPG* asequible, sencillo y quizá básico, pero tras unos minutos me he dado cuenta de que los poderosos y bien engrasados engranajes de **Nintendo-Square** se encuentran en plena tarea en el interior del cartucho, planteándonos divertidos puzzles, retos y todo tipo de situaciones comprometidas. Desde reproducir una melodía en una gran partitura, recolectar monedas e *items* a bordo de un tonel, surcar una gran cascada, «pilotar» una veloz vagoneta (con perspectiva horizontal y *mode 7*) o presenciar perversas



INTRO

El malvado Bowser es el encargado de raptar a la princesa Peach. No os preocupéis, porque más adelante será raptada una vez más por el segundo malvado en liza del juego, un repelente y barbudo personaje muy parecido al singular Wario. En ese preciso momento Bowser se unirá a vuestra causa..



Cada vez que topemos con alguno de los enemigos que pululan por el escenario seremos transportados a una pantalla estática donde tendrá lugar el consabido combate por turnos. Con los cuatro botones del pad accederemos a los menus de lucha, magia y utilización de items.

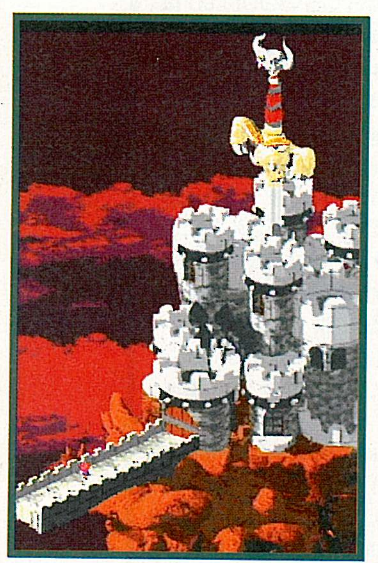


MAPA



Este es el bello escenario donde Mario tendrá que seguir el rastro de su siempre ausente princesa, y de paso recuperar las siete estrellas mágicas. Los compañeros de aventura de Mario son Mallow, Geno, la princesa Peach (aunque no por mucho tiempo), y el genial Bowser.

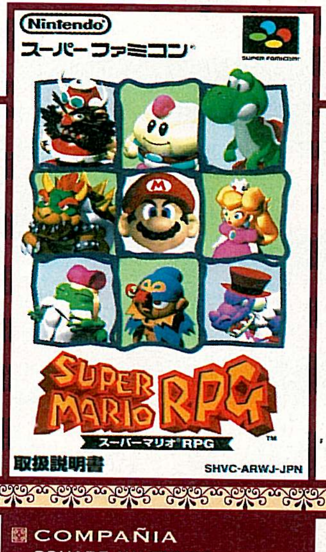
SUPER MARIO RPG





El simpático batracio Mallow se unirá a Mario en los primeros compases de la aventura. Ayudadle y será fiel a vosotros.

Cada uno de los siete mundos de SUPER MARIO RPG está representado por una pantalla que os permitirá elegir el destino.



- **COMPAÑIA**
  SQUARE-NINTENDO
- **GENERO**
  RPG POR TURNOS
- **FECHA APARICION**
  9-3-96 (JAPON)- MAYO 96 (USA)
- **MEGAS**
  32+8B
- **IDIOMAS**
  JAPONES E INGLES
- **VERSION PAL**
  MUY PROBABLE



maquinaciones tras la maleza o, más hilarante aún, tras las cortinas de un gran ventanal. Y todo esto sin olvidar los múltiples juegos de *bonus* y docenas de otros detalles geniales (encontraremos a Link en una posada) que diferencian a los juegos **Nintendo** del resto. Pero no os quiero contar nada más porque todavía tenemos mucho tiempo, hasta la época navideña, para seguir hablando de la genial creación de **Nintendo y Square**.









Tras la excelente acogida de ILLUSION OF TIME (GAIA GENSOUKI en **Japón** e ILLUSION OF GAIA en **Estados Unidos**), **Enix** y su privilegiado grupo de programación **Quintet** (culpables también de obras maestras de la programación como ACTRAISER y SOUL BLAZER), entran a formar parte de la nueva generación de *RPG*, en este caso *Action RPG*, con el sobresaliente **TENCHI SOZO**. La traducción del nombre original japonés equivaldría en castellano a «la creación del cielo y la tierra», para que os hagáis una idea de la extraordinaria magnitud de la última genialidad de **Quintet** y que, según sus programadores, es una especie de recopilación filosófica y espiritual, por aquello de las almas, de los dos anteriores *Action RPG* de la compañía. En los tres juegos las almas de los humanos y su devenir por el universo tangible e intangible adquieren un papel fundamental en la presentación, nudo y desenlace de su argumento. Gracias a los 32 megas del cartucho, **Quintet** se ha permitido el lujo de incluir escenarios fractales de extraordinaria belleza para plasmar la creación de los cinco continentes de un hipotético pangea, efectos en doble *modo 7* jamás vistos en ***Super Nintendo***, y un entorno gráfico más cercano a los 32 *bits* que a los 16 de nuestra vieja ***SNES***. La critica japonesa ha situado a **TENCHI SOZO** a años luz de SEIKEN DENSETSU 3 (SECRET OF

Nuestra primera misión en TENCHI SOZO consistirá en resolver el enigma de las cinco torres para crear un nuevo mundo. La puerta cósmica que se halla al final de cada torre nos permitirá observar una impresionante secuencia con fractales de la creación de los cinco continentes en su primitivo y ancestral pangea.

TENCHI SOZO



MAGIA





COMPAÑIA
ENIX-QUINTET

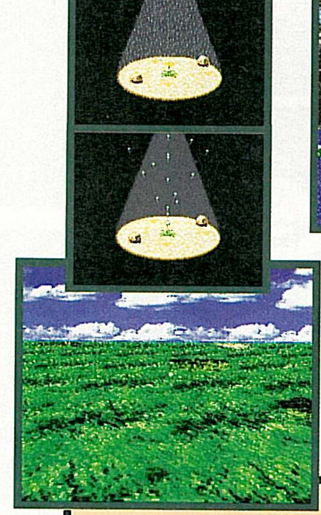
GENERO
ACTION RPG

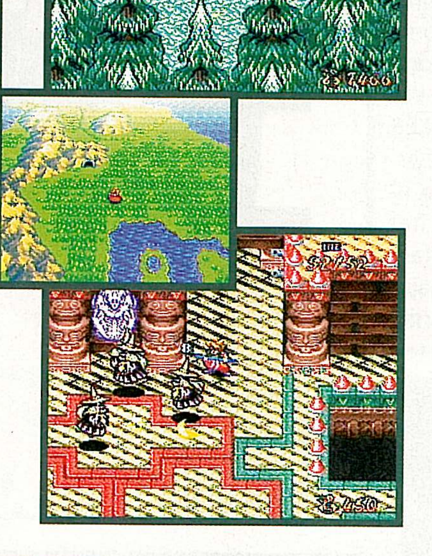
FECHA APARICION
20-10-1995 (JAPON)-1996 (USA)

MEGAS
32+8B

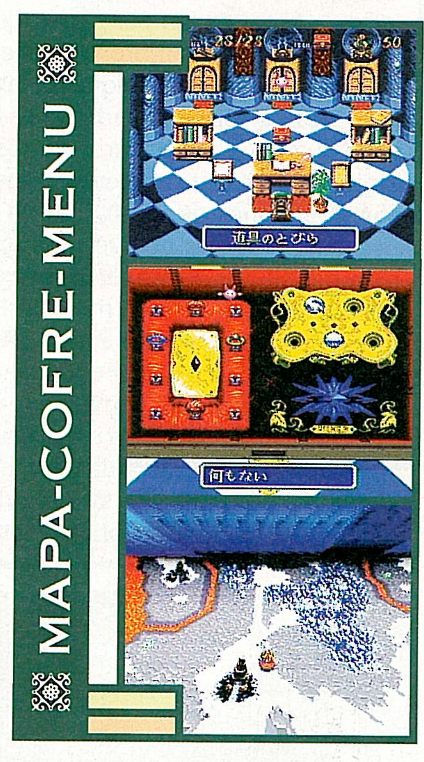
IDIOMAS
JAPONES E INGLES

VERSION PAL
BASTANTE PROBABLE



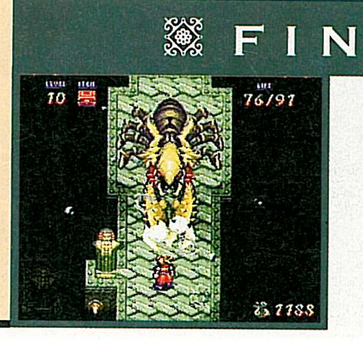


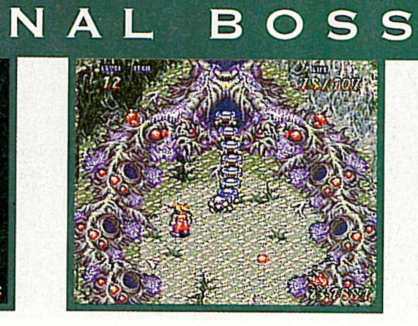
MAPA-COFRE-MENU



MANA 2) gracias a su grandioso desarrollo, original argumento y la impecable puesta en escena tanto a nivel gráfico como sonoro. Todas estas cualidades le han otorgado el derecho a ser traducido al inglés y a la comercialización en **EE. UU.** bajo el curioso y provocador nombre de GENESIS durante este año. En **España** fuentes bien informadas me han informado de un *Action RPG* de **Enix** llamado algo así como ¿TERRANIGMA? que podría ser traducido al castellano en un futuro próximo, ¿se estarían refiriendo a **TENCHI SOZO**? Si es así os puedo asegurar que podríamos encontrarnos ante el mejor *Action RPG* de todos los tiempos.

FINAL BOSSES

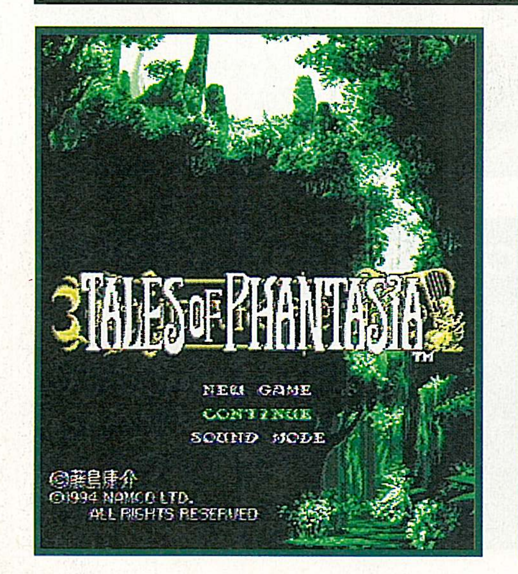






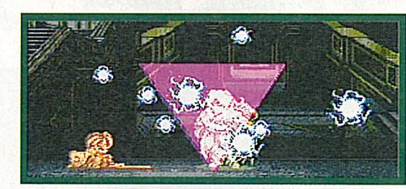


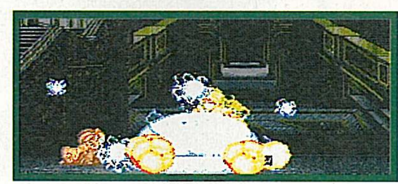
Uno sería justo finalizar este pequeño acercamiento a la nueva generación de *RPG* para ***SNES*** sin mencionar una de las obras cumbre del género, un auténtico *tour de force* audiovisual programado por **Namco** y que ha desbancado al mismísimo DRAGON QUEST VI en la valoración oficial de **Nintendo** en **Japón**. Me refiero a los 48 megas de **TALES OF PHANTASIA**. La primera sorpresa de **TOP** es la composición musical que acompaña a la *intro*, una auténtica canción con vocalista femenina incluida que minutos más tarde pasará a formar parte de nuestro *hit parade* particular. Pero los excesos se pagan, y este asombroso detalle sonoro junto a las voces digitalizadas de todos los personajes a la hora de lanzarse al ataque o ejecutar hechizos en los combates (estas escenas cuentan con diez planos de *scroll*) y las 64 impecables melodías del juego se apropian del 33 por ciento de la memoria del cartucho, es decir 16 megabits. Pero además del apartado audio, **TALES OF PHANTASIA** alcanza cotas de virtuosismo gráfico sólo comparable a títulos de 32 *bits*, haciendo creíble la frase de «dame más memoria y levantaré el mundo». El diseño de los personajes ha corrido a cargo del popular **Kosuke**



INTRO

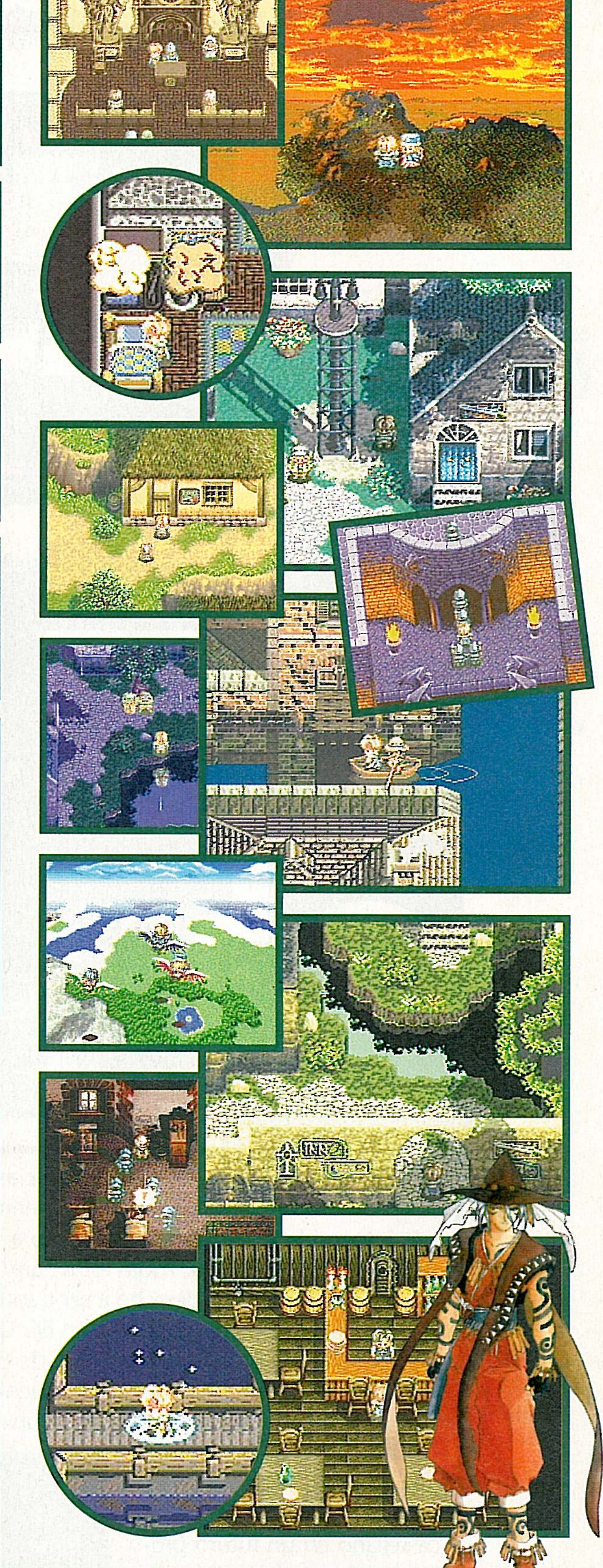








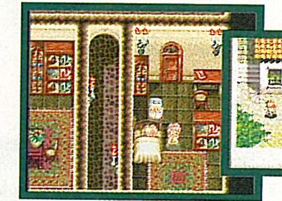


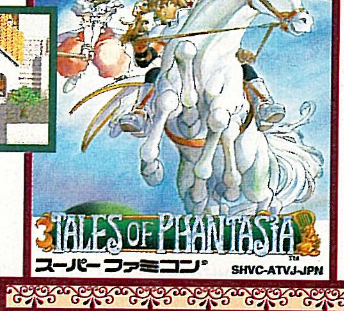


MENU MUSICAL

El apartado musical de TALES OF PHANTASIA alcanza una brillantez poco habitual. A través del menú podremos escuchar las 64 melodías y modificar ciertos parámetros musicales.

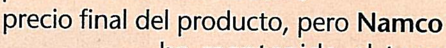
TALES OF PHANTASIA

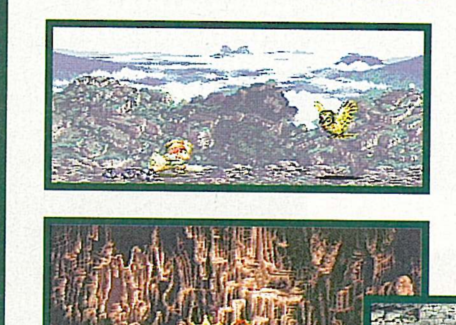





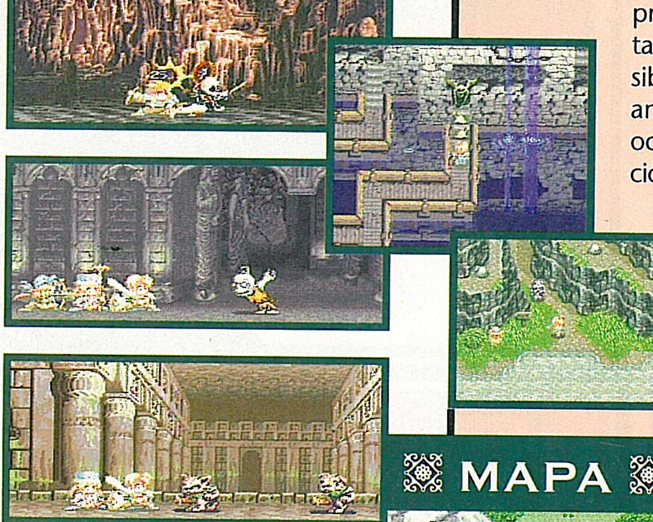
- COMPAÑIA: NAMCO
- GENERO: ACTION RPG
- FECHA APARICION: 15-DICIEMBRE-1995
- MEGAS: 48+8B
- IDIOMAS: JAPONES
- VERSION PAL: PRACTICAMENTE IMPOSIBLE

COMBATES

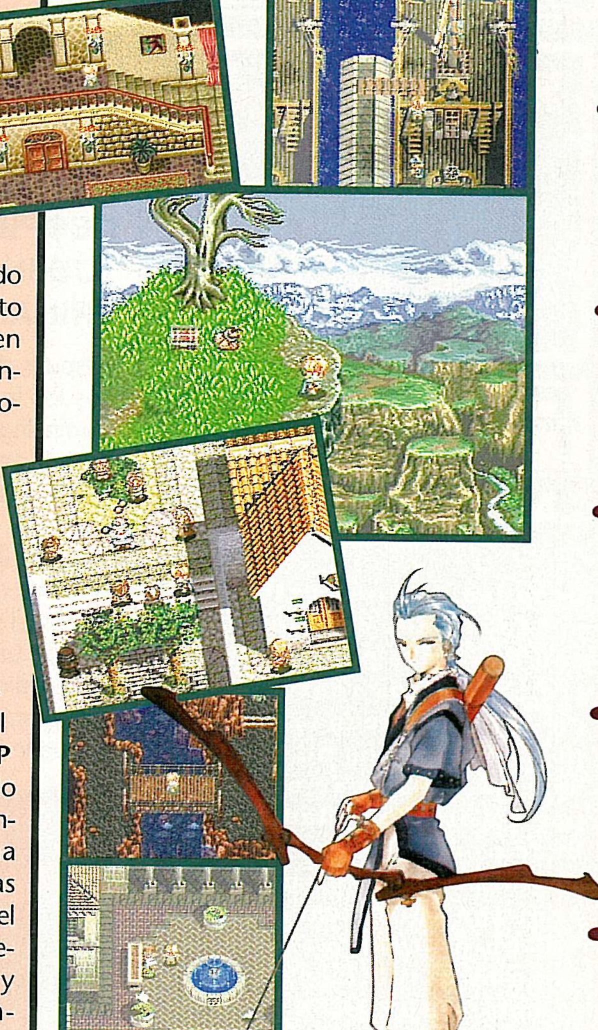




Fujishima (artista del manga y anime y creador de OH MY GODDESS! y YOU ARE UNDER ARREST). Muchos de vosotros estaréis pensando en un abusivo precio final del producto, pero **Namco** ha mantenido el tope monetario de este cartucho de 48 megas en 11.800 Yens, el mismo que otros títulos como DRAGON QUEST VI o SEIKEN DENSETSU 3 con menor memoria. **TOP** puede ser encasillado como el cartucho más ambicioso de todos los tiempos, su *copyright* fechado en 1994 así lo parece indicar. Es posible que **Namco** haya dejado pasar el tiempo hasta que su proyecto de 48 megas fuera viable, ya que en principio sólo iba a contar con 32 megabits. Posiblemente jamás veamos este título en occidente, la traducción de las voces sería demasiado compleja, aunque no es de locos pensar en una versión simplificada a nivel sonoro. Si **TOP** fuera traducido al inglés me convertiría en una de las personas más dichosas del planeta. De sueños, cuentos y fantasía también se vive.




MAPA

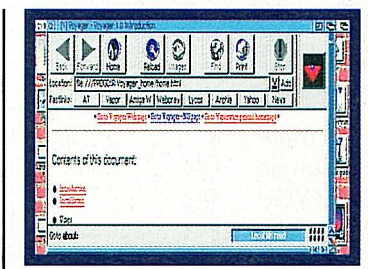




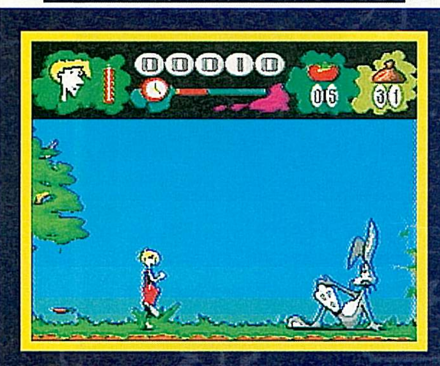
Coordinado por THE PUNISHER

INTERNET DESDE TU AMIGA

Os prometimos que en cuanto tuvieramos noticias de proveedores de **Internet** para *Amiga* os proporcionaríamos todos los datos. De momento podéis contactar con tres, uno de ellos incluso os proporcionará el *soft*. Su nombre es **Ready Soft**, en él os ofrecerán junto con la subscripción la última versión registrada del AMITCP y el PPPDEVICE. Su teléfono es el 902 240182. También podéis conectar con **Jet Internet** en el 902 239961, y finalmente con **TB Informatic** en el 902 200056. La mayoría de ellas conectan a través de **Infovía**, por lo que os aconsejamos algo de paciencia, ya que a según que horas funciona bastante lento.



POLONIA 96



POLONIA SIGUE EN LA BRECHA

Después de unas primeras producciones de una calidad bastante pésima, por fin los juegos realizados en Polonia alcanzan importantes cotas de calidad. Sin destacar ninguno por su originalidad, sí lo hacen por el resto de aspectos. Como ejemplo, aquí tenemos a Mr TOMATO, un plataformas con unos brillantes gráficos al estilo BUBBA´N STIX.

DESPIERTA TUS INSTINTOS PRIMARIOS

Después de aparecer para todos los formatos existentes, por fin llega la conversión para *Amiga* del arcade de **Atari**, **PRIMAL RAGE**. Aunque no es un juego demasiado maravilloso, los amantes de los juegos de lucha disfrutarán de lo lindo con él siempre que tengan más de una unidad de disco, ya que pide cambio de discos con bastante frecuencia y no se puede instalar en el *HD*.



TOP 5 NEMESIS

Juego	Compañía / Género	Nota
MONKEY ISLAND	LUCASFILM • AVENTURA	95
TURRICAN II	RAINBOW ARTS • ARCADE	93
RAINBOW ISLANDS	OCEAN • ARCADE	92
LOTUS TURBO ESPRIT 2	GREMLIN GRAPHICS • CONDUCCION	93
SENSIBLE SOCCER	SENSIBLE SOFTWARE • DEPORTIVO	90

NOVEDADES


90

BLACK VIPER

Los italianos Light Shock nos traen esta brillante actualización de CHASE HQ en la que a los mandos de una moto futurista deberemos acabar con toda la escoria.


91

XP8

Hacía demasiado tiempo que no teníamos el gusto de contemplar un "matamarcianos" tan espectacular como éste. Surgido por sorpresa, estamos ante un gran juego.

DEMO DEL MES



SOUND

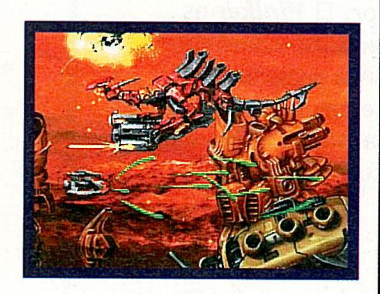
Descansamos por una vez de las animaciones y las demos psicodélicas para dedicar este espacio a SOUND, la mejor recopilación de módulos que dedica un apartado a cada estilo de música.

Aquí volvemos, ¡cargaditos de novedades! para que disfrutéis a tope con ellas. Desde aquí os quiero comentar que todos los interesados en formar parte del C.U.A. recibiran una carta en sus casas con la ficha de subscripción. Entre todos haremos más grande el Amiga.



LA PRESENCIA DEL C.U.A. SE MULTIPLICA

Gracias a la espectacular respuesta de todos los usuarios, que han mandado cientos de cartas a nuestra redacción, el **Club de Usuarios del Amiga** está multiplicando su número de socios. Por eso, y para los que disponéis de *modem*, se han nombrado unas sedes regionales que gestionarán la actividad del club en cada zona. Estas son: **Amiga Forever BBS**, telf (93) 358 92 56 para Cataluña; **Tanit BBS**, telf (971) 392829 para las Islas Baleares; en Madrid **La Mitad Oscura**, telf (91) 3524613; y la central del Club, **Max Mas BBS**, que su número de teléfono es el 4720399 de Madrid (prefijo 91).



REGRESA LA MAGIA DEL FUTBOL

Gracias al apabullante éxito de ventas de CHAMPIONSHIP MANAGER 2, **Domark** por fin se ha decidido a lanzar TOTAL FOOTBALL, un impresionante simulador del deporte rey que ya tuvo un exito notable en su versión para *Mega Drive*. Posiblemente éste sea el último juego que **Domark** lance como compañía, ya que recientemente se ha fusionado con **Core** y **U.S. Gold**, desapareciendo el nombre de ésta con la fusión, aunque la compañía piensa seguir utilizándolo para la serie CHAMPIONSHIP.



GAMES 96

LLEGA UNA AVALANCHA DE GRANDES JUEGOS



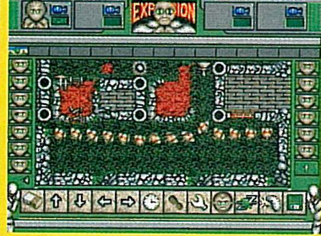
Hace meses que os venimos contando la cantidad de compañías que comenzan a programar para nuestro querido ordenador, y para ilustrar nuestras palabras aquí tenéis una pequeña muestra de ello. Los juegos son, empezando por la parte superior derecha de las pantallas, GENETIC SPECIES, HUMANS III, CARIBBEAN DISASTER, CHARLIE J.COOL y CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE. Como veis, no son pocos.



TIMEKEEPERS

NUEVOS NIVELES PARA EL PUZZLE MAS DIVERTIDO

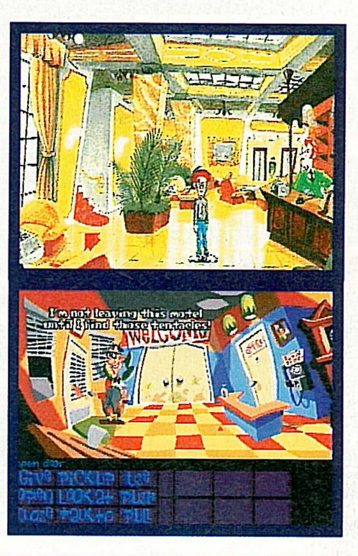




Vulcan Software, la compañía responsable de la saga de VALHALLA, ha decidido editar un disco de niveles para TIMEKEEPERS, un curioso y original puzzle bastante parecido a LEMMINGS, pero algo más complicado. El juego, como es habitual en esta compañía, ha sido programado en AMOS y se vende por correo.

ENCONTRAMOS DOS JUEGOS FANTASMAS

Buscando entre nuestros archivos hemos descubierto las *demos* de dos de las aventuras más buscadas por los amigueros. Estos son DAY OF THE TENTACLE de **Lucasfilm**, cuyo proyecto parecía inexistente, y THE BIG RED ADVENTURE de **Core Design**, sin duda dos de las más divertidas aventuras hasta la fecha. Esperamos que finalmente lleguen a ver la luz.



AMIGMANIA



EL BUZON

REVISTAS EN ESPAÑOL

*Me llamo Josu y quiero cambiar mi **A500** por un **Walker** o un **Power Amiga**. ¿Serán distribuidos éstos en nuestro país?, ¿dónde puedo conseguir AMIGA.INFO?, ¿dónde puedo encontrar material para **Amiga** por mi zona?, ¿qué juegos hay tipo COMMANDO a parte de WATCHTOWER?, ¿apareceran juegos como **SPY** HUNTER o GREEN BERET de **Spectrum** para **Amiga**?, ¿Cómo puedo apuntarme al **C.U.A.**?*

Josu Calviño (Vizcaya)

Sí, serán distribuidos en **España**, aunque desconocemos en qué fecha. Llama al teléfono (93) 6800434, es el número de AMIGA.INFO. Allí, además de informarte dónde puedes encontrar su revista, te dirán qué tienda tienes más cerca. El magnífico ALIEN BASH que recibirás en casa. Hay algunos de ***Spectrum*** en Dominio Público, como son JET PAC, PSSST, COOKIE y JET SET WILLY. Sólo tienes que enviar la ficha que recibirás en casa.

VELOCIDAD

*Hola, me llamo Jordi y tengo hace más de seis años un **Amiga 500**, pero veo que ahora está desfasado en cuanto a 3D, por eso tengo unas cuantas preguntas: ¿**Amiga Walker**, **Power Amiga** o **Pentium** a 166 Mhz, poseen la capacidad en 3D de **PlayStation**?, ¿sabes si AMIGA.INFO llega a Ripoll?, ¿qué matamarcianos hay además de **PROJECT X**?, ¿puedes informarme sobre el **C. de Usuarios del Amiga**?*

Jordi Peipoch (Gerona)

El único que podría emular por completo la arquitectura 3D de ***PlayStation*** sería el ***Power Amiga***, aunque depende de los *Custom Chips* que se incluyan junto al procesador. El ***Walker*** es demasiado lento y el ***PC*** necesita aceleradora. Apúntate el número de la pregunta anterior y llámales. El XP8 que aparece en estas páginas y el BANSHEE de **Core**, que aunque antiguo es genial. Recibirás una carta del Club en tu casa.

NUEVOS PROYECTOS

*Hola **The Punisher**, aquí tienes unas preguntillas. ¿Qué posibilidades tiene en el mercado la **Blizzard 1260**, teniendo en cuenta los rumores de **Power Amiga**?, ¿es posible conseguir aún juegos para **Amiga 500**?, ¿qué es el proyecto **POWER UP**?, ¿qué fecha de lanzamiento tiene prevista **Amiga Technologies** para el pack **Amiga Surfer**?, ¿qué te parece el BREATHLESS, es mejor que el DOOM de **PC**?*

Francisco Morillo Rodríguez (Madrid)

Teniendo en cuenta que falta mucho para los ***Power***, el ***68060*** aún tiene mucho que decir. Es posible que el proyecto al que te refieres sea el de ***Power Amiga***. En los **Centros Mail** aún puedes encontrar alguno. Está comercializado ya en el resto de **Europa**, en **España** se hará en cuanto la distribuidora **Amigatek** termine la traducción de los manuales. Gráficamente es muy espectacular, pero resulta muy dificil.

EL CLASICO

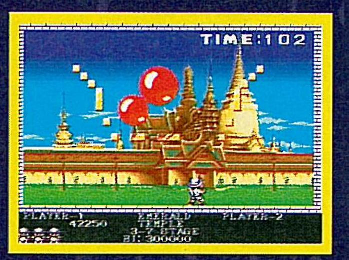




PANG

Procedente de una de las recreativas más divertidas de finales de los ochenta, esta conversión realizada por Ocean Francia en 1990 derrocha calidad por los cuatro costados. La idea original es de un juego de ocho bits de Hudson Soft llamado CANNONBALL.

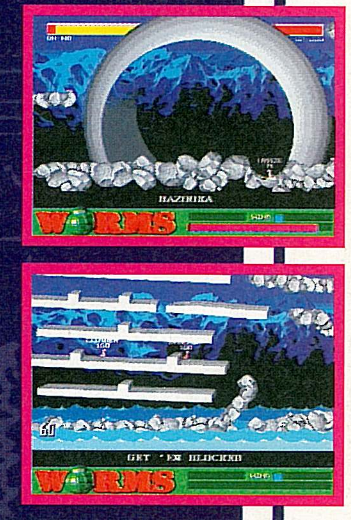




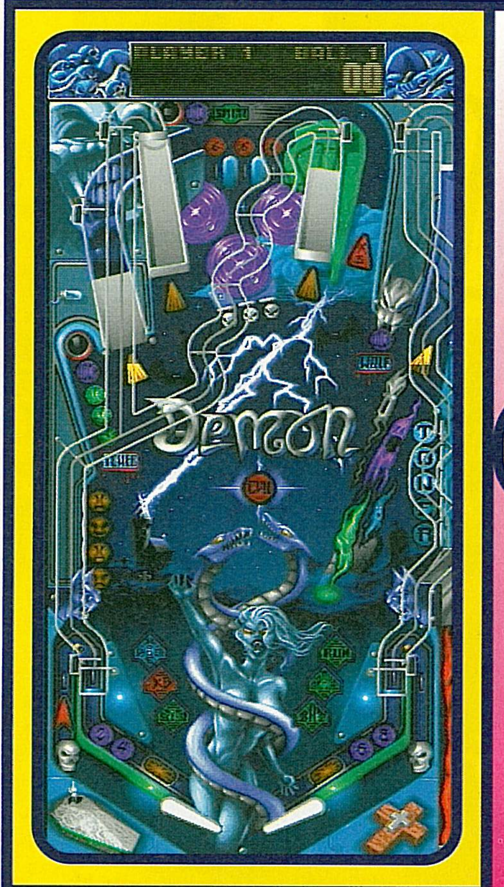
AMI TRUCO

WORMS

Este mes os ofrecemos la primera parte de una serie de increíbles trucos para este juego. En la pantalla de opciones teclead TOTAL WORMAGE o, con el Joypad de CD32, Verde, Arriba, Pausa, Pausa, Amarillo. Obtendréis tres ovejas, una Banana bomb y una Minigun.







Desde que unos casi desconocidos Digital Illusions programaran el sorprendente **PINBALL DREAMS**, muchos son los simuladores de pinball que han llegado a nuestro ordenador. A pesar de notables juegos como **OBSESSION** o **PINBALL PRELUDE**, ninguna compañía ha logrado igualar a los padres de **PINBALL ILLUSIONS**. Ahora los suizos Liquid Dezign presentan **SLAM TILT**, un alucinante pinball con cuatro mesas distintas que supera a todo lo visto hasta ahora gracias a su realismo y detalles tan espectaculares como sus más de veinte subjuegos, algunos de ellos completamente sorprendentes. Además, la realización de las mesas y el movimiento de la bola son soberbios.

EXTRABALL









A PIE DE PISTA

AUNQUE PARA LA MAYORIA LOS USUARIOS ESPAÑOLES DE SNES EL JUEGO PRIME GOAL NO DIGA DEMASIADO, SE TRATA DE UNA SAGA CON UNA LARGA TRAYECTORIA EN JAPON. LA FACILIDAD PARA CONTROLAR A LOS JUGADORES, SU CONCEPCION EMINENTEMENTE ARCADE, Y LA PERSPECTIVA LATERAL SON LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE UN TITULO QUE SE HA MANTENIDO COMO UNA ALTERNATIVA A LA CONTINUA VARIEDAD DE CARTUCHOS LANZADOS POR LAS DIFERENTES COMPAÑIAS.

▪ JAVIER ITURRIOZ ▪

PRIME GOAL

PRIME GOAL es una de las sagas futbolísticas con más tradición en el mercado nipón. Las secuencias, la perspectiva lateral y la concepción arcade son sus señas de identidad.

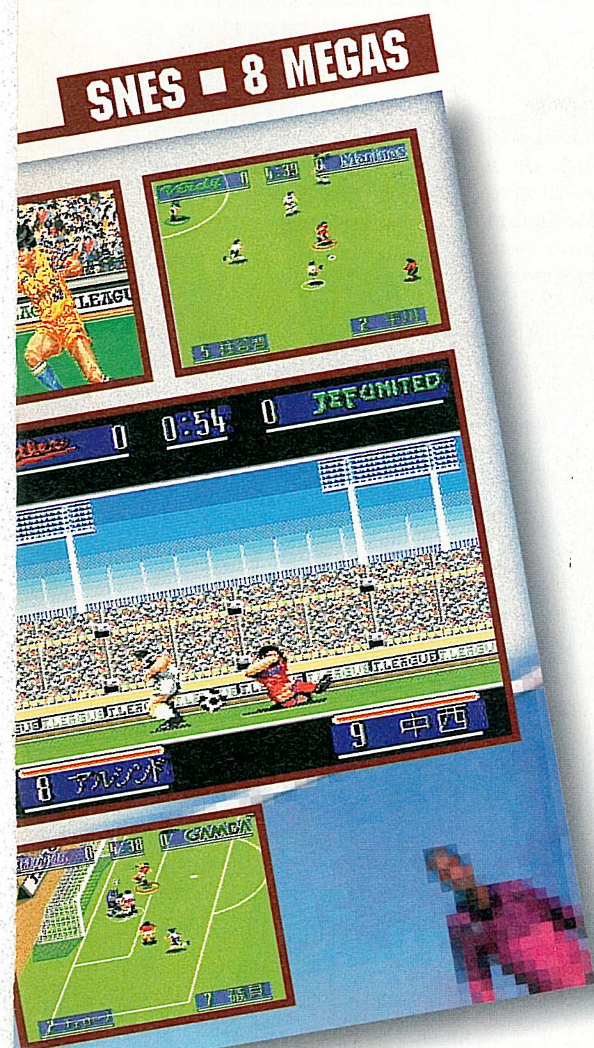
Con la llegada de 90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL, hace su presentación en nuestro mercado un simulador futbolístico de la popular **Namco**. Sin embargo, PRIME GOAL es una de las sagas relacionadas con el deporte rey que cuenta con mayor tradición al otro lado de las fronteras. Prueba de ello fue la aparición, a partir de 1993, de tres cartuchos para ***Super Nintendo*** en el que se han introducido pequeñas diferencias. Sin embargo, estos títulos no fueron distribuidos en **España**, por lo que este reportaje sirve como carta de presentación para todos los amantes de este género.

El primer representante de esta saga llego a los usuarios japoneses en 1993, por lo que tuvo que competir con cartuchos como EURO FOOTBAL CHAMP, SUPER KICK OFF, o STRIKER. Sin embargo, el título que marcaba la pauta en aquellos momentos era el divertidísimo SUPER SOCCER de **Human**. Ante este panorama, **Namco** optó por una concepción eminentemente arcade. Las principales





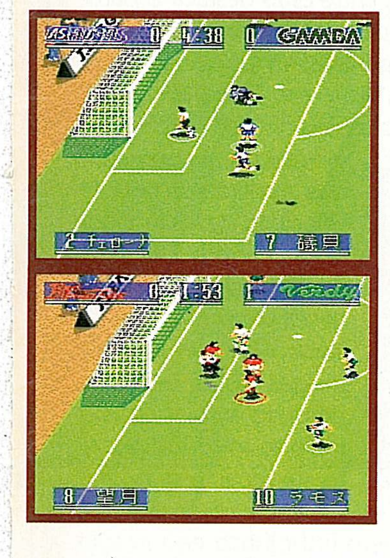




características de este juego fueron la perspectiva lateral, las pequeñas dimensiones del campo y unas secuencias ampliadas que permitían elegir entre varias posibilidades en los enfrentamientos uno contra uno. El juego estaba ambientado en la **J´League**, de la que únicamente aparecían 10 equipos. Sus escasos ocho megas no daban para muchas florituras técnicas, pero conseguían partidos entretenidos en los que las goleadas estaban al orden del día. Lógicamente, las opciones no eran demasiado abundantes, incluyendo un menú con cuatro posibles alternativas. Entre sus aspectos más curiosos puede señalarse un juego adicional, que consiste en hacer malabarismos con un balón, y el periódico, que a modo de resumen aparece después de los partidos. En una época en la que los simuladores de fútbol para ***Super Nintendo*** no habían alcanzado su apogeo, PRIME GOAL constituyó una buena alternativa.





La primera parte de PRIME GOAL incluye un curioso juego como complemento al simulador de fútbol. Se trata de una competición en la que hay que tratar de lograr el mayor número de toques a un balón.







Es el primer título de la serie que incluye tandas de penaltis desde una perspectiva real.

PRIME GOAL 2

SNES ■ 12 MEGAS

Un año después, **Namco** vuelve a la carga con la segunda entrega de PRIME GOAL. El panorama de competidores había cambiado, ya que en esos momentos estaban en pleno auge por la cercanía del mundial, destacando títulos como FIFA INTERNATIONAL SOCCER y SENSIBLE SOCCER. A pesar del cambio de situación en el mercado, el nuevo lanzamiento de la compañía japonesa mantiene las líneas de la primera parte. La perspectiva sigue siendo lateral, y el terreno de juego continúa con sus pequeñas dimensiones. Además, se mantienen las animaciones y el periódico. Como principales novedades hay que citar la incorporación de dos equipos más de la liga japonesa, y de seis cuadros en el menú de opciones. Entre éstas destaca el partido de las estrellas y las tandas de penaltis, en los que se utiliza una vista real. Sobre el campo, las cosas no ofrecen demasiadas diferencias, ya que aunque aumenta un poco la velocidad de los jugadores, la cantidad de rutinas sigue siendo una panacea para cualquier delantero. El incremento de megas no se ve compensado con las escasas mejoras introducidas. Si a este aspecto se le añade la gran evolución del género futbolístico en tan solo un año, hacen sencillo comprender la pérdida de enteros sufrida por PRIME GOAL 2 con respecto a su antecesor.









El cartucho incluye una reproducción de una de las legendarias máquinas portátiles. El objetivo es detener penaltis.









Las secuencias siguen presentes en el juego, aunque aparecen con menor frecuencia que en las dos versiones anteriores.

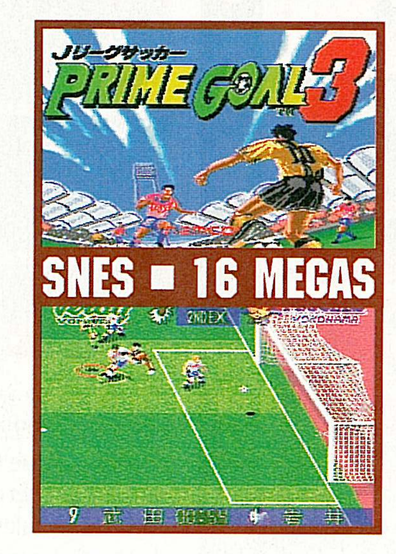






PRIME GOAL 3

Namco sigue fiel a la tradición, haciendo corresponder a cada año una nueva entrega de esta saga. Si los rivales de PRIME GOAL 2 ya tenían un nivel elevado, los títulos lanzados en 1994 son aún más competitivos. Estamos en el año de SOCCER SHOOT-OUT y sobre todo del impresionante INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER. Ante esta avalancha de calidad, la principal novedad de la nueva entrega es el considerable aumento en la velocidad de los jugadores, muy por encima de la ofrecida en sus antecesores, y la reproducción de una clásica máquina portátil.



Además, hay que considerar la sustitución de los *passwords* por una batería, la inclusión de dos equipos más, y el mismo número de opciones, entre las que destaca el editor de jugadores. Las secuencias siguen existiendo, aunque su aparición se realiza con menor frecuencia. Sin duda el juego presenta mayor evolución que la segunda parte, pero no puede soportar comparaciones con los grandes simuladores del momento. La cercanía de la **Eurocopa** del 96 ha sido aprovechada para lanzar la versión europea el la que se sustituye la **J´League** por selecciones nacionales.

COMPARATIVA



CARTUCHO	AÑO	MEGAS	EQUIPOS	SEGUIR PARTIDA	TANDAS PENALTIS	PARTIDO ESTRELLAS	CREAR JUGADORES
PRIME GOAL	1993	8	10	PASSWORDS	NO	NO	NO
PRIME GOAL 2	1994	12	12	PASSWORDS	SI	SI	NO
PRIME GOAL 3	1995	16	14	G. PARTIDA	SI	SI	SI



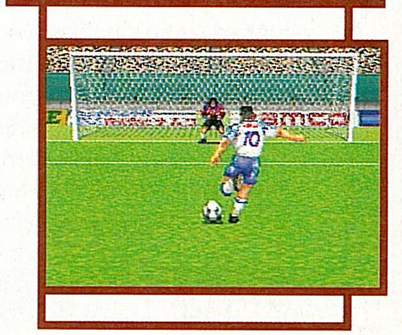


LO ULTIMO

PRIME GOAL EX

PLAYSTATION ■ CD ROM

Namco decidió dar el salto a los nuevos soportes con una versión de su clásico PRIME GOAL para ***PlayStation***. Con la lógica diferencia entre este compacto y los juegos de ***Super Nintendo***, respeta la perspectiva lateral, aunque incluye tres planos de inclinación y mantiene las clásicas secuencias. El juego vio la luz en **Japón** hace varios meses y en España podremos disfrutar con él dentro de muy poquito tiempo.



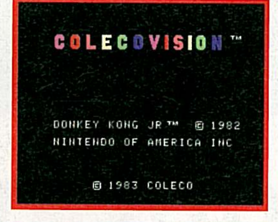


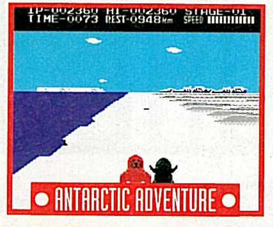
COLECOVISION

Es posible que la pantalla que aparece bajo estas líneas os traiga a muchos de vosotros recuerdos inolvidables. Era la Colecovision, una consola doméstica que todos los entendidos del sector coinciden en calificar como un soporte que se adelantó a su tiempo.

Antes de aparecer la consola que hoy nos ocupa, la compañía norteamericana **Coleco** (COnneticut LEather COmpany) probó suerte en 1976 con un invento llamado ***Telstar Arcade***, del que no se consiguieron los resultados esperados. Fue entonces en 1982 cuando **Coleco** decide dar una vuelta de tuerca a una situación en la que **Atari**, con su ***2600***, era la clara dominante. Para el lanzamiento de la consola, los dirigentes de la compañía norteamericana pensaron en DONKEY KONG de **Nintendo** (que cosechaba un éxito sin precedentes en los salones recreativos) como principal reclamo para atraer al usuario. La jugada no les salió bien, ya que fueron **Mattel** y la propia **Atari** las compañías que se llevaron el gato al agua. Aun así, **Coleco** consiguió lanzar el juego con el mismo nombre cuatro meses después al comprar los derechos de KING KONG a los estudios **Universal**, que a su vez había demandado a **Nintendo** por considerar que DONKEY KONG era un plagio de su película. Posteriormente **Nintendo** ganó en los tribunales, terminando así la disputa surgida. No fue ésta la última contienda de en torno a la ***Colecovision***, ya que en 1983 **Coleco** lanzó un adaptador que permitía jugar con los cartuchos de la ***Atari 2600***. **Atari**, por supuesto, lo llevó a los tribunales, aunque en esta ocasión la justicia falló a favor de los intereses de **Coleco.** Hablando de la consola en sí, decir que contaba con un procesador Z80A de **Zilog** (8 *bits*) a 3.58 Mhz. La resolución de pantalla era de 256 x 192 *pixels* a 16 colores con una memoria de video de 16K. El *chip* gráfico encargado de gestionar el control de los 32 *sprites* que la consola ofrecía era un TMS9928A de **Texas Instruments**, compañía que también se encargó de desarrollar el *chip* de sonido, un **SN76489AN** con tres canales de sonido y uno para ruido. La ***Colecovisión*** venía con 8K de RAM y permitía introducir cartuchos de 8K, 16K, 24K y 32K. Posteriormente aparecería el ***ADAM***, una versión mucho mejor de la consola de ***Coleco*** (era más bien un ordenador) del que hablaremos próximamente. «En finx» una consola que presagió cómo iban a ser las futuras máquinas.

J.C.MAYERICK





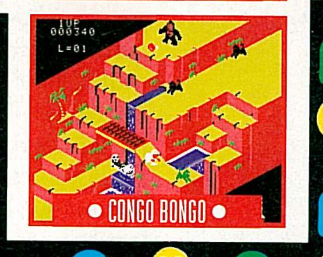
ANTARCTIC ADVENTURE

SMURF RESCUE

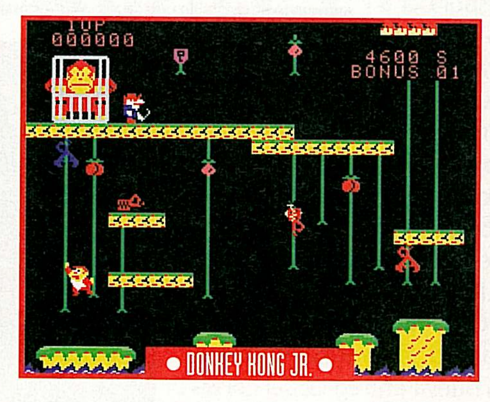
SPY HUNTER



H.E.R.O.



CONGO BONGO



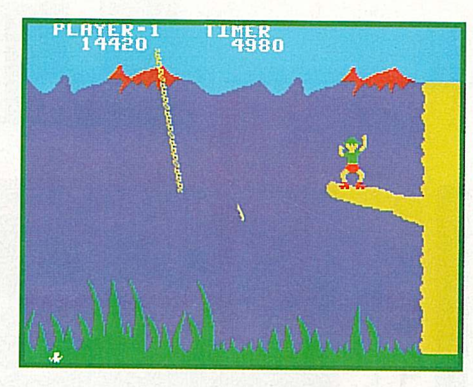
DONKEY KONG JR.



CABBAGE PATCH KIDS

Su nombre era CABBAGE PATCH KIDS ADVENTURE IN THE PARK, y además de ser un juego programado en 1984 por **Coleco**, contaba con un colorido ciertamente impresionante. Los niveles de este juego se contaban por decenas, lo que añadido al excelente control sobre nuestro personaje, desencadenaba una explosión de jugabilidad que pocos juegos pudieron superar.

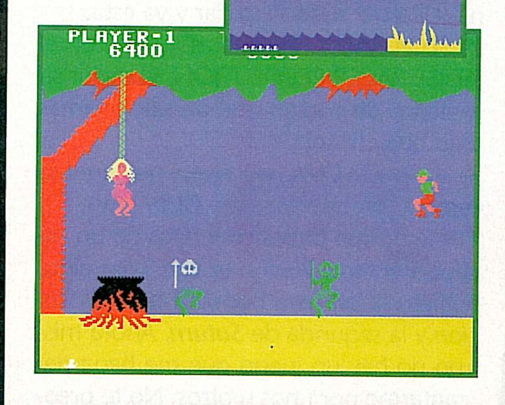


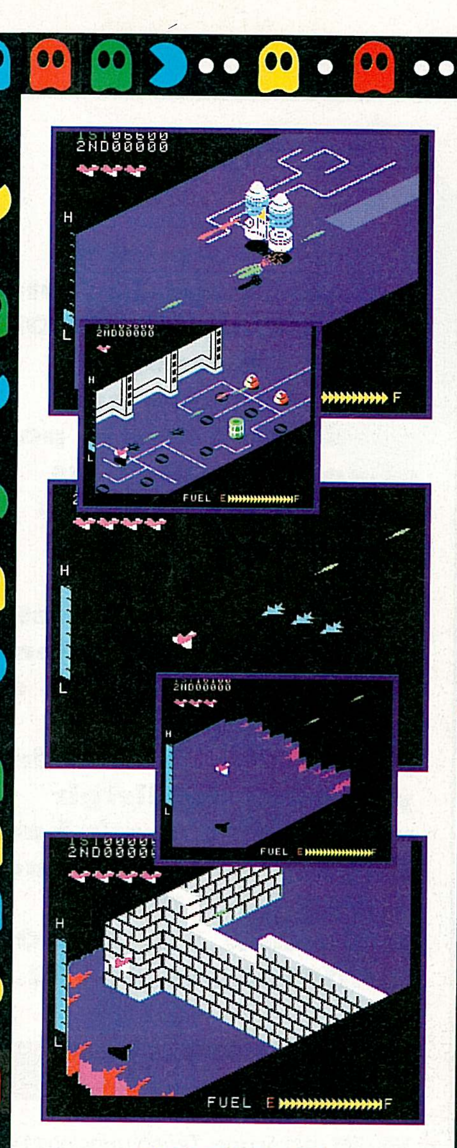




JUNGLE HUNT

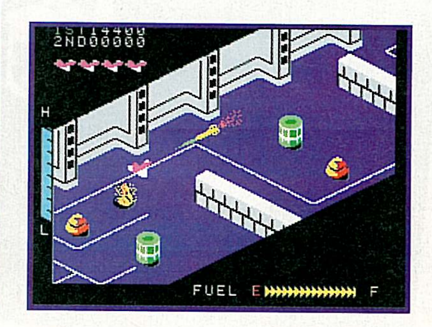
Inicialmente diseñado por **Taito** para los salones recreativos, JUNGLE HUNT fue programado por **Atari** en 1983. De este juego se podía destacar la gran variedad de niveles que disponía, en los que se apreciaban estupendos detalles gráficos como el movimiento de las lianas en el primer nivel o el doble *scroll* de la fase en tierra. JUNGLE HUNT era, sobre todo, divertido, aunque se le podía echar en cara una mejor realización gráfica a nivel de colorido. Un título no excesivamente espectacular, pero adictivo y bueno técnicamente.





ZAXXON

De este juego poco podemos decir. Tan solo que fue el título insignia de la consola y que además era perfecto técnicamente (siempre acorde a las posibilidades de la época). Joyas de hoy en día como VIEW POINT no son más que modernos *remakes* de la idea que **Sega** plasmó en 1982 en este ZAXXON. Introdujo, además, la idea del *final boss* que hoy conocemos. Ha sido convertido para casi todos los sitemas domésticos, siendo hoy recordado como uno de los juego más clásicos.



LINEA

Ya llegó el verano, ya llegó la fruta y el SUPERGOLFO es un... Bueno, la verdad es que aún queda un poquito para el verano, para las vacaciones y demás maravillas. De momento nos conformamos con esta primavera, que además de lluvia es posible que nos regale algún jueguecillo. Escribidme y trataré de dirigir vuestras compras hacia el título más adecuado. SUPER JUEGOS, O'Donnell 12, 28009 MADRID. THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿Por qué los juegos de Saturn son más caros que los de PlayStation? Ramón Uriol, Santander. Bueno, la respuesta es difícil, pero voy a tratar de responderte. En primer lugar, he hablado con responsables de Sega España y me han comentado que su intención es reducir notablemente el precio de los cartuchos, situando el tope en 9990 en sus juegos estrella. Su intención es que lo que marque la diferencia sea la calidad de los juegos, y no su precio. Respecto al porqué, te diré que incluso la misma distribuidora tiene más caros los juegos de Saturn que los de PSX, aún tratándose del mismo juego. Me imagino que las ganancias de éstas por juego serán idénticas, y probablemente lo que varíe será los «royalties» que se deben pagar por un juego u otro. Por fortuna parece que todo se igualará y lo que debe dirigir vuestras compras será la calidad y no el precio.

ENCADENADO

*Hola **Scope**. Tengo unas preguntas que hacerte, que espero que me puedas responder:*
*1) ¿Se puede conectar una **Super Nintendo** a una cadena de música? ¿Vale cualquier cadena? ¿Cómo se hace?*
2) Elige el mejor juego: WIPE OUT, RIDGE RACER, DESTRUCTION DERBY, SEGA RALLY, DAYTONA USA. ¿Por qué? Dicen por ahí que SEGA RALLY es el mejor, ¿es cierto?



*3) ¿Saldrá VIRTUA COP o algo similar para **PlayStation**?*
*4) ¿Qué juegos te gustan más, los de **Saturn** o los de **PlayStation**?*
*5) ¿Sorprenderá **Sony** con algo para que **PSX** pase a 64 bits? ¿Se acabó **3DO**?*
Gracias por todo.

Francisco Martín Galán, Madrid

Intentaré ayudarte en lo que pueda:
1) Sí, y te lo recomiendo. Si tu cadena tiene entrada de audio auxiliar, no hay ningún problema. Tienes que comprarte el cable que viene con el euroconector y «enchufar» el cable rojo y el negro a la salida que debe tener tu cadena. Eliges el modo auxiliar y ya está.
2) SEGA RALLY. Porque es, junto con el RIDGE RACER REVOLUTION, el mejor simulador de coches que ha salido jamás para una consola.
3) HORNED OWL, de **Sony**, que aquí se llamará, probablemente, GUN LAW.
4) Me gustan títulos concretos no un catálogo entero. Pero si te vale para algo, prefiero la primera hornada de ***PlayStation*** y la segunda de ***Saturn***. Ahora mismo no hay un juego que me haga decantarme por unos u otros. No te preocupes, que en breve tendréis sorpresas...



5) Aunque alguien insista en lo contrario, ***3DO*** sigue el camino de ***Jaguar***. No parece ser una buena opción de compra.

DE TODO UN POCO

*Me encanta vuestra revista, es todo un éxito (por no decir la mejor). Tengo una **Mega Drive** y cuatro preguntas:*
1) De la lista barata de fútbol, cuál me aconsejas, KICK OFF 3, WORLD CUP USA 94 o DINO DINI SOCCER. Dime cuál te gusta más y cuál menos y por qué.
2) MICROMACHINES 96 o SUPER SKIDMARKS.
3) NBA JAM (primera parte), o NBA LIVE 95.

Carlos Camacho, Madrid

DIRECTA





Eres un poco pelota, pero bueno. 1) El DINO DINI por sus vistas y porque es el más divertido. WORLD CUP USA es un poco «castaña», y KICK OFF 3, aunque era muy jugable, tenía excesivas rutinas (goles desde el centro del campo, etc...).
2) Me lo pones difícil, pero, por la novedad, ya que en diversión son bastante similares, SKIDMARKS.
3) Uno es un arcade y otro un simulador. A mí me gusta más NBA JAM, sobre todo la opción de dos jugadores. Para jugar uno solo tiene más vida NBA LIVE 95.

RECREATIVOS

*Como os van las cosas, chicos. Soy un fanático de las recreativas de **Sega**. Por esa razón estoy pensando en comprarme una **Saturn**.*
*1) ¿Hago bien, o me compro una **PlayStation**?*
*2) ¿Qué próximos arcades saldrán para **Saturn**?*
3) ¿Cuál es, a tu juicio, la mejor conversión?
4) ¿Y la más meritoria?
5) ¿Y la peor de todas?
*6) ¿Los próximos arcades son **model 2** o model 3?*

Juan «Tanamera» González-Mariño,

Soy de tus mismos gustos. 1) Si eres tan fanático, no sé ni por qué me preguntas eso. Cómprate una



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ El nuevo JAPANMANIA y todo lo que tenga que ver con Manga.

TEMPLADO:

■ Otra revista de videojuegos, que no fue al ETCS.

FRIO:

■ El abusivo precio que algunas tiendas nos piden por determinados títulos.

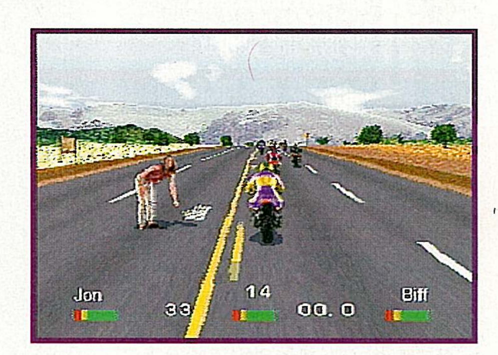
Saturn, además son títulos exclusivos de esa consola (por lo menos los más carismáticos).
2) FIGHTING VIPERS, VIRTUA FIGHTER KIDS, SONIC FIGHTING, MANX TT y más adelante, VIRTUA FIGHTER 3.
3) VIRTUA COP es la más fidedigna.
4) SEGA RALLY, sin duda.
5) DAYTONA, sobre todo por lo que podía haber sido y no fue.
6) ***Model 3*** sólo VIRTUA FIGHTER 3. Las demás son ***model 2*** o ***model STV***.

DE JAPON A EUROPA

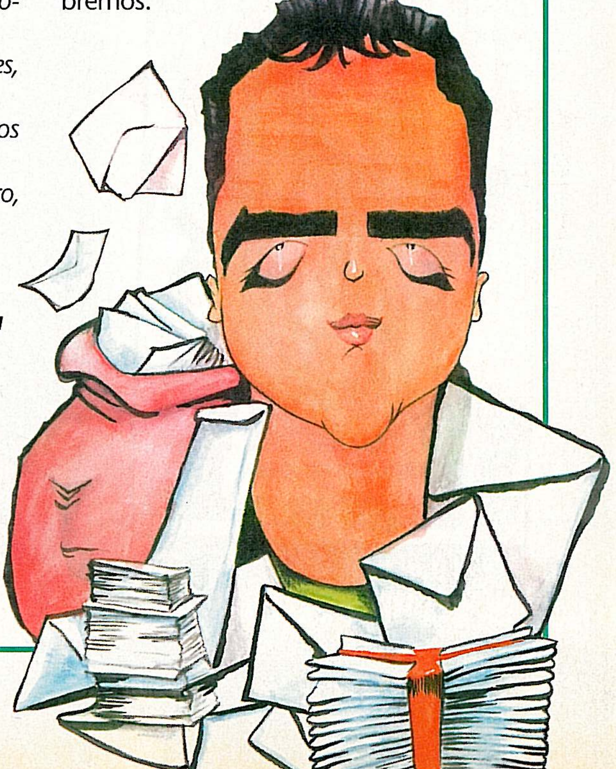
*Tengo una **PlayStation** y me gustaría preguntaros unas cosas: 1) ¿Por qué la diferencia de tiempo entre la salida de los juegos en **Japón** y en **Europa**?*
2) ¿Vais a seguir hablándonos de las novedades en Japón?
3) El F1 del que hablabais hace unos meses, ¿cuándo saldrá?
4) No habrá ningún simulador de motos decente jamás para mi consola.
5) Ya se que somos un poco pesados, pero, ¿ACE DRIVER?
Gracias por todo.

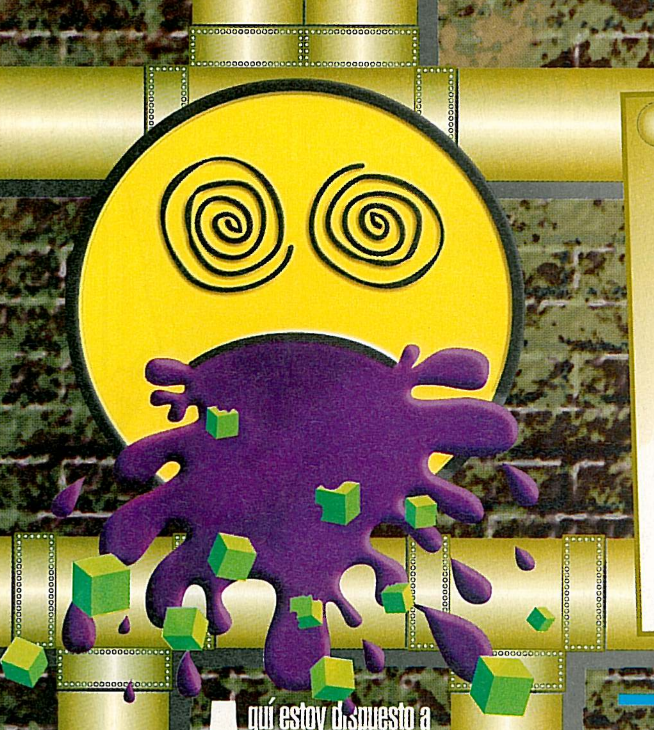
Miguel Blas Rodríguez, Zaragoza

No te desesperes. 1) El tiempo que pasa se ocupa en convertirlo a sistema *Pal*, traducir los manuales, diseñar nuevas carátulas y un montón de detalles que sólo una empresa distribuidora te sabría explicar.
2) Por supuesto que sí. Es una forma



de informaros de lo que meses después podréis comprar.
3) No lo se a ciencia cierta, pero me huele que hasta septiembre nada.
4) Hombre, tienes el ROAD RASH, y el CYBER CYCLES quizá salga para Navidad.
5) Los rumores que me han llegado es que primero saldrá para ***Nintendo 64***, y después para ***PlayStation***. Pronto lo sabremos.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.

Sólo para los más valientes.

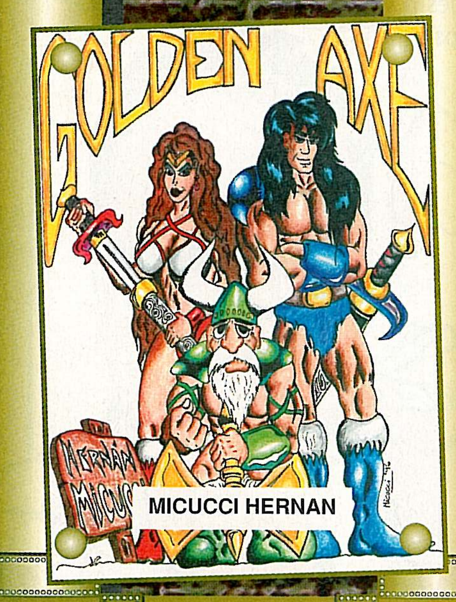
InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Aquí estoy dispuesto a aprovechar al máximo estas dos miserables páginas que me han dejado los «cagaos» de mis compañeros. Tanto fútbol y tanta japonesa lamentable y yo aquí, en el lado más tenebroso de la revista por culpa de mi inocente humor y mi sexy personalidad. Me vengaré, lo prometo.
SUPERGOLFO



UNA DE GAMBAS

SI ALGUIEN HA PECADO QUE TIRE LA PRIMERA GAMBA

Antes de nada, cito textualmente la carta que una tal Cristina Romero, de Antequera, me envía. Su seudónimo es Don Pimp´On, que me imagino que será debido a su talla de faja y sus tremendos misiles. Me cuenta lo siguiente: «Querido y estimado SUPERGOLFO: Te escribo desde el dormitorio de tus progenitores, donde tu padre (alias el enano impotente) me hace gestos obscenos con la lengua. Te remito al número 49 de tu jod... revista. ¿Cómo confundís a Julián, el quiosquero con boina con Chema el panadero (presunto violador de Espinete)?»

SUPERGOLFO: En primer lugar, tu letra piojosa y llena de faltas de ortografía e insultos dejan a las claras que no eres una de mis golosas fans, sino otro necio que no tiene nada más que hacer que meterse con el prójimo (me encanta) y hacerse pasar por una chica (¿no serás, quizá, la Veneno?). Si lo hubieras escrito con otro tono te diría lo *cool* que eres y lo que te enrollas, tronco. Pero después de leerte me da la impresión que no eres otra cosa que el fruto prohibido de la noche de amor entre Tecla, la araña de la abeja Maya, y el hijo asimétrico de la hormiga atómica. Un «pringao» de la vida que hasta los siete años no descubrió que no necesitaba sentarse para hacer pipí. Tu conocimiento sobre Espinete me da mucho que pensar. Apuesto a que tu cuarto rebosa de posters de ese subnormal de espaldas y agachado tirándose cuescos. Respecto a lo de Chema, el famoso traficante de drogas (o no recuerdas sus vaqueros siempre llenos de polvo blanco), tienes razón. He cometido una gamba, lo reconozco y me humillo públicamente. Aunque, la verdad, en una revista de videojuegos, no ser un experto en Espinete no es demasiado importante. Entono el *mea culpa* y me doy un capón de parte de todos vosotros. ¡Ah! Respecto a lo del dormitorio. No me extraña que busques otras cosas en otros cuartos, ya que después de ver a tu novia nadadora (nada por aquí, nada por allá) y su lamentable planicie física (el otro día la envié por fax), se comprende que busques otro sustento. Por cierto, si mi padre es impotente... ¿cómo es posible que sea padre? Creo que para ti el ser impotente es no poder convertirse en cigueña. En fin, *piece of shit*, búsca otro sitio donde vomitar, como el Teléfono Rojo de Yen.

GAMBAS DE HOBBY

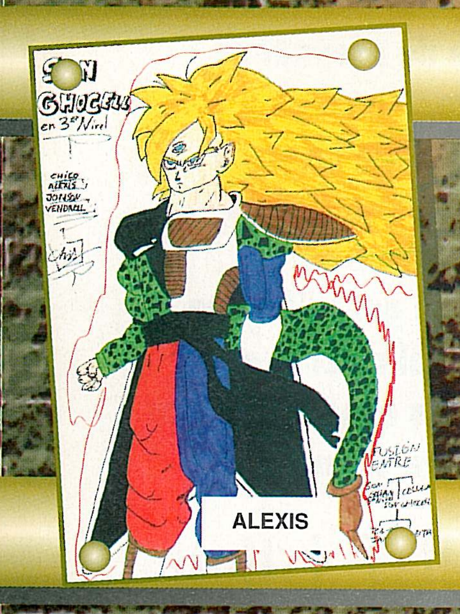
Odio tener que hacer esto todos los meses, pero, en fin, es mi trabajo. No me voy a quemar con mis lamentables y fracasados redactores de la competencia, y por eso voy a pasar por alto, por ejemplo, aquél famoso reportaje sobre JOHNNY BAZOOKATONE que en el titular y en un cuerpo de letra tamaño guerra mundial ponían que era de Ocean. Simplemente voy a poner las que me habéis enviado, para animaros a que sigáis en el empeño.

HOBBY CONSOLAS, N.56, Concurso BATTLE ARENA TOSHINDEN 2. ¿Alguien me puede explicar qué hace una foto de Heihachi, el del TEKKEN, en un concurso del juego de Takara? Paco Japón, «el enterrador» y «Lleicap» alias Arturo..

SUPERGOLFO: Pero qué más queréis. Encima que os regalan juegos esperas que muestren el más mínimo respeto por tus conocimientos. Y porque no tenían otra pantalla a mano, que según mis fuentes estuvieron a punto de poner la foto de Ignacio Marín, alias «busco a Jacqs», director de *marketing* de BMG, por su tremendo parecido con Sofía, la luchadora de cuero.

HOBBY CONSOLAS, Nº56, pag. 56. *Preview* SKELETON WARRIORS. Hobby Comprados repiten la misma gamba del número anterior, e insisten en que el juego de marras es de Capcom, cuando todo el mundo sabe que es de Neversoft. Por otra parte, en esa misma *preview* cita a RAPID RELOAD como *beat´em-up* (juego de lucha) cuando todos sabemos que es un *shoot´em-up* (juego de disparo). Ese mismo error lo vemos en la página 136 en la sección Hobby Classics (puaj). Cuando hablan de ROBOCOP VS. TERMINATOR dicen «adoptando la mecánica de los *beat´em-up* más clásicos...» Pablo Muñoz, «The Vectorman».

SUPERGOLFO: Homosexual y amigo Pablo. A estas alturas deberías saber que para ellos lo único clásico es meter la gamba. Saben lo mismo que las revistas extranjeras que leen cada mes. Estoy seguro que la mayoría de sus lectores saben más que ellos. Insisto, si los videojuegos fueran medicina, esa revista no la escriben médicos, sino camilleros. Triste pero cierto, algún día sus lectores se darán cuenta y se fijarán en la extraña relación entre la puntuación de sus juegos y sus páginas de publicidad (ejem. PRIMAL RAGE).







CONSULTORIO interNECIO

UNA QUE QUIERE MAMBO

Hola SUPERGOLFO: ¿Qué tal? Soy una manchega de 24 años, a la que le apasionan las consolas. Siento no mandarte foto, ni medidas personales aunque estoy bastante bien (por lo menos eso dicen). Creo que tengo el suficiente cerebro para pasar de semejantes chorradas. A ver si te enteras que las chicas no somos trozos de carne expuestos en un mostrador. Te pasas demasiado con los chavales que te escriben sin tener en cuenta que sus cerebros están gravemente deteriorados por las fuertes influencias que ejercen en ellos los POWER RANGERS y SENSACION DE VIVIR. Muchos se lo merecen, pero no los que te respetan. Pienso que tu fachada de tipo duro es sólo eso, una fachada. Reconozco que tienes mucho aguante y que haces bien tu trabajo, y por alguna extraña razón me gustas (muy extraña). Bueno, ahí va un poco de carnaza:

1) ¿Tienes tanto aguante, para todo?

2) ¿Por qué a muchos juegos de *PSX* les ponéis una puntuación tan elevada? ¿Percibís algún sobresueldo de Sony?

3) ¿Eres tan cachondo e ingenioso fuera del trabajo?

4) ¿Eres de los que mucho hablan y poco hacen? Perro ladrador...

Sigue dando caña y saluda a tus compañeros.

Lola, Albacete.

Querida Lola, ¿o debo decir Lolo? En primer lugar agradecerte el tono de tu misiva, por lo cual te mando un ejercito de besos (si eres Lola y no Lolo). Que os pida foto a las chicas tiene una razón de ser. Ultimamente he detectado que hay muchos gilipuertas que se hacen pasar por chicas para que les preste atención, y lo de la foto es, simplemente, para comprobar que no me mentís. Para que te enteres, y no vayas diciendo por ahí chorradas, el pedir a alguien una foto no significa que vaya a practicar onanismo con ellas ni nada parecido. Prefiero ver la foto de una tía como tú (aunque me da que eres gorda como un cetáceo y tienes granos en el culo) a la de alguno de los pringaos que me escriben. Si quieres mostrar tus encantos te prometo publicar tu foto, y si me lo pides, tu dirección para ver si te sale un novio de una vez y te quita las telarañas. Ademas, viendo tus preguntas, me da la sensación que tienes más hambre que The Punisher. Me comprometo a respetar su identidad, si así lo quieres, y guardarte en el cajón como recuerdo. Para que te enteres respeto mucho más a las chicas que a los chicos (recuerda la contestación a Olga Medina), y nunca he dicho que seais trozos de carne sin cerebro (al contrario, me habéis demostrado que pensáis mucho más). Cualquiera diría que pienso que vuestros mejores pendientes son vuestras rodillas, faltaría más. Pero bueno, me he enfadado un poco por pensar que soy un machista, así que espero que me pidas excusas en tu próxima y anhelada misiva.

1) Soy un maratoniano del amor, no como Asikitanga, alias el «Carl Lewis de la cama».

2) En primer lugar, yo no comento juegos, pero se de buena tinta que mis compañeros, a pesar de ser un poco necios, son honrados y jamás jugarían con vuestro dinero dando notas elevadas a un juego que no se lo merezca. Es cuestión de gustos.

3) Por supuesto, cariño.

4) Cada uno hace lo que puede, y por desgracia, lo que puedo no es lo mismo que lo que quiero, aunque no me quejo en demasía.

Animo Lola (o Lolo) y no seas mal pensada y te trataré con más delicadeza.

EL ALICANTINO MISANTROPO QUITA-COSTRAS

Hola Golfo, porque de Super no tienes ni pa volar. Me gustaría saber si eres humano o un robot meapilas como tu novia la de Duracell (sí, me refiero al conejito). Ya se que estás enamorado y no puedes irte a la cama sin ella. Debe de ser muy duro para ti. Porque si no duermes tienes pesadillas obscenas con el osito de Mimosín. Bueno, voy a pasar a las preguntas, si es que puedes responderlas, pedazo de «inkulto».

1) ¿Matas a las cucarachas porque te dan asco o porque el tamaño de su p... es más grande que el tuyo?

2) ¿Tienes novia, o con la muñeca hinchable te sobra?

3) ¿Tú eras el tercer franco-tirador del caso Kennedy o llevabas falda cuando te pisé?

4) ¿Cuántos hijos tienes a causa del oficio de la M-30?

5) Mi hermana me ha dicho que quiere una cita contigo, y yo le he dicho que eres demasiado repugnante y asqueroso (además, para cabras ya tenemos las del corral).

6) ¿Te gusta la pesca de atún? Siendo tú el cebo.

7) A mi familia no le pasa nada, ¿y a la tuya?

P.D. No juegues más con el ORGASMATRON que estás más salido que el pico de una mesa redonda.

Ace Ventura «Vegeta»

Comprendéis ahora por qué tengo que destrozar a babosos como éste. En primer lugar os dire que el imbécil éste me ha enviado ¡18! cartas iguales y todas certificadas. Además, de varios tamaños, con lo que se ha gastado unas 4000 pelas en sobres y sellos. Patético. En fin, si lo que quieres es que te insulte, pues allá voy. En primer lugar soy humano al cien por cien, lo único metálico es lo que te metiste en tus pechos para hacerlos más turgentes. Mi novia no es de duracell. Te has debido confundir con la tuya, que en sus innumerables visitas (no pienses mal, sólo viene a limpiarme el baño) sale llena de pelusas y parece, ciertamente, un conejo (también contribuyen sus enormes orejas). Por cierto, he notado ultimamente como sus varices están comenzando a supurar ciertos líquidos olorosos, así que, te recomiendo que la lleves al veterinario, por si hay que operar.

1) Las mato porque no me gusta que los miembros de tu familia vengan a casa sin avisar. Prefiero que visiten los aposentos de The Punisher.

2) Tengo una foto de tu madre en traje de baño, para así calmar mis instintos.

3) Sí que soy franco-tirador, es decir, que en tiempos del antiguo régimen me beneficiaba a las féminas de tu familia (que asco).

4) Nunca accedí a las pretensiones de tu madre.

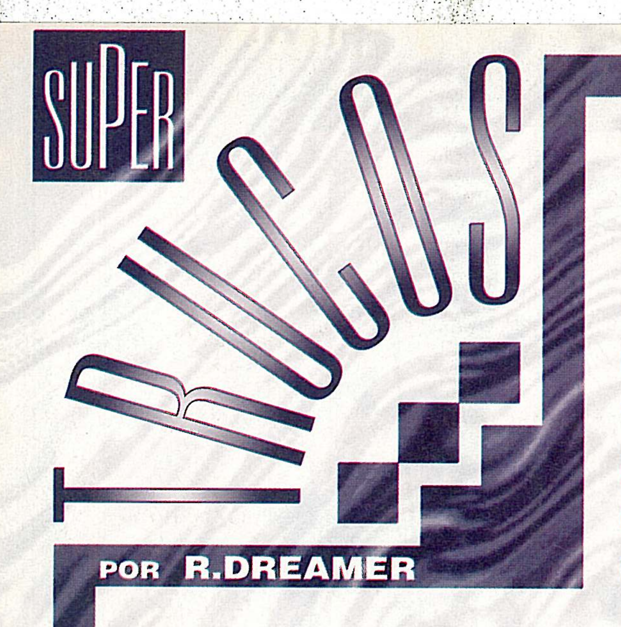
5) Dile que no insista, que siga llendo a vuestro corral y divirtiéndose con Edmundo, vuestro burro cojitranco.

6) Desde que olí a tu hermana, odio el pescado. Con mi lombriz se pescan ballenas.

7) En la tumba es normal que no les pase nada.

El ORGASMATRON es mucho más sexy que tu novia (por lo menos, no tiene ladillas).

En fin, este es el ejemplo claro de cartas babosas que no aportan nada a un consultorio serio y elegante como este. Espero cosas mejores. ¡Intentadlo, necios!



POR R.DREAMER

La sangre fluye por tus venas cargada de adrenalina preparándote para la acción inminente. No estás a bordo de un Fórmula 1, tus puños no son de hierro y nunca fuiste un héroe. Pero cada vez que tus dedos sienten el tacto de un control-pad, tu mente se transforma y te transporta a mundos de pesadilla que jamás pudiste imaginar. Si no quieres salir del sueño y disfrutar de la eternidad por unas horas echa un vistazo a estos trucos y quedarás atrapado para siempre.

RIDGE RACER REVOLUTION

PLAYSTATION

• • PERFECT EN EL GALAGA Y MINICOCHES • •







Tienes dos formas de acceder a las ventajas que te ofrece este truco. La primera consiste en eliminar a todas las naves de GALAGA 88, 40 en total. Como esta tarea requiere un duro entrenamiento de aprendizaje y habilidad, puedes optar por un segundo camino. Cuando aparezca el *shoot'em-up* pulsa y mantén apretados L1, R1, TRIANGULO, SELECT y ABAJO durante todo el juego. Un milagroso rayo laser terminará con todas las oleadas de naves enemigas. Gracias a esto RIDGE RACER REVOLUCION sufrirá una serie de cambios. Si acudes a la pantalla de opciones y seleccionas un vehículo verás que hay ocho modelos nuevos. Pero la sorpresa será mayúscula cuando inicies una carrera y compruebes que todos los coches tienen una carrocería más pequeña y unas ruedas enormes que les permiten agarrarse mejor en las curvas.



Si quieres correr sin el espejo retrovisor, pausa el juego con la vista interior, y pulsa TRIANGULO y L1 simultáneamente. Para ampliar el campo visual vuelve a pausar el juego con la perspectiva exterior, entonces aprieta TRIANGULO y R1 a la vez. Por último, si terminas primero en la clase *Expert* aparecerá una nueva opción. Aquí tendrás la oportunidad de elegir el periodo del día en el que correr. Mañana, tarde, noche o modo normal.







MORTAL KOMBAT 2

SATURN

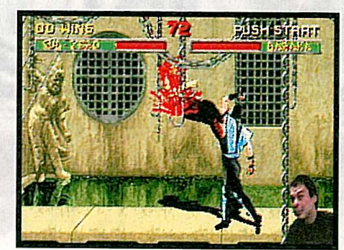
• • COMO ACCEDER AL MENU SECRETO • •

Al cargar el juego espera a que aparezcan las pantallas estáticas que sirven de introducción al juego. Nada más verlas ejecuta la siguiente combinación: ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO, B, Y, C. Si lo has hecho correctamente, al acudir a la pantalla de presentación observarás que ha aparecido una nueva y jugosa opción llamada *Switches*. Selecciónala y entrarás en un menú repleto de jugosas ventajas. Desde elegir inmunidad para el primer o el segundo jugador, vencer al adversario con un sólo golpe, hasta activar una forma de encontrar fácilmente a Smoke, Jade o Noob Saibot. Pero lo mejor será que lo pruebes e investigues todas las posibilidades que oculta este misterioso menú.



Ejecuta la combinación de arriba en cuanto aparezca esta pantalla.





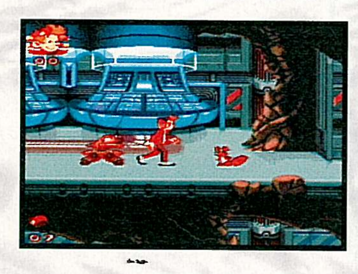


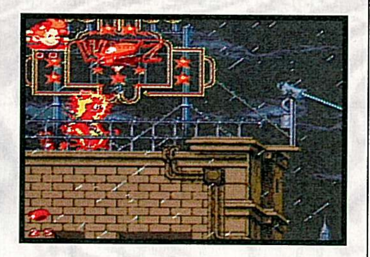
Este es el menú que os dará una serie de jugosas ventajas.

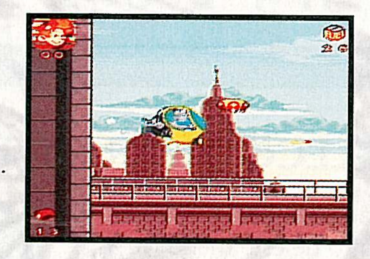
SPIROU

SUPER NINTENDO

• • ESCOGER FASE • •







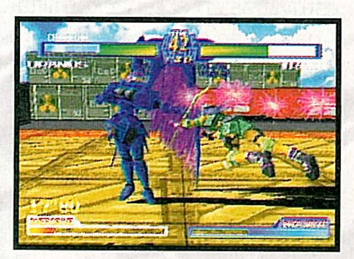
Este sencillo truco permitirá darte un tranquilo paseo a través de todas las fases de este arcade de plataformas. En la pantalla con el logo de **Infogrames,** en la que aparece un armadillo y el nombre de la compañía, pulsa simultáneamente ABAJO y L. Sin soltar ninguno de los botones anteriores, aprieta diagonal izquierda, X y A, todos a la vez. Si escuchas un grito parecido a Yeah!, significará que la artimaña ha funcionado. Ahora comienza una partida y en cualquier momento del juego podrás elegir el nivel que deseas visitar pulsando SELECT. Así de simple y efectivo.

B. A. TOSHINDEN 2

PLAYSTATION

• • ESCOGER JEFES FINALES • •

Uranus y Master pueden ser caracteres seleccionables. Simplemente acábate el juego con un nivel de dificultad mayor que cuatro. Entonces, cuando vayas a escoger un luchador, en la pantalla de selección comprobarás que ambos jefes finales aparecen en la casilla con una interrogante. Tendrás que permanecer atento y tener un poco de suerte para que, cuando pulses el botón, el jefe elegido se encuentre en ese mismo momento en pantalla. Si terminas el juego con uno de ellos y en nivel seis, aparecerán dos jefes finales más. A ti te corresponde averiguarlo.







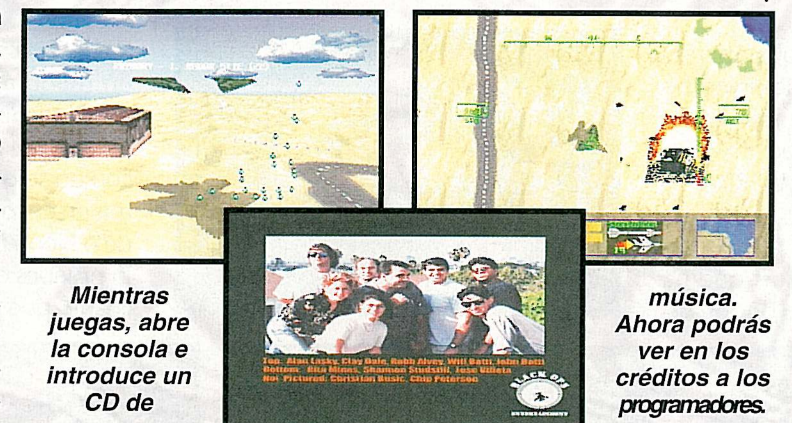


AGILE WARRIOR

PLAYSTATION

• • ACABAR MISION Y OTROS CODIGOS • •

Para que el juego transcurra con una perspectiva aérea, introduce esta combinación: IZQUIERDA, CUADRADO 4 veces, ARRIBA, TRIANGULO 3 veces, DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA. Si ahora ejecutas la secuencia, IZQUIERDA, CUADRADO 4 veces, ARRIBA, TRIANGULO 3 veces, DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X 4 veces, CIRCULO y X 3 veces, podrás elegir entre diferentes ángulos de cámara. Con IZQUIERDA, CUADRADO 4 veces, ARRIBA, TRIANGULO 3 veces, DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, TRIANGULO 3 veces, ABAJO 3 veces, pasarás a la siguiente misión. Todos los códigos deberán ser introducidos una vez que hayas pausado el juego.



Mientras juegas, abre la consola e introduce un CD de música. Ahora podrás ver en los créditos a los programadores.

TINTIN EN EL TIBET

GAME BOY

• • LOS PROGRAMADORES • •

Mientras aparece el logo de **Infogrames,** pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, como si estuvieras en el servicio militar. Aparecerán las caras de los programadores de **Bit Managers**.



GALACTIC ATTACK

SATURN

• • CREDITOS EXTRA • •

En la pantalla de *Options-Start* aprieta y mantén pulsados IZQUIERDA, L, C y R. Pulsa START y, cuando comiences a jugar, podrás ver que has conseguido un total de ocho jugosas continuaciones.



ALIEN TRILOGY

PLAYSTATION

• • PASSWORD PARA SELECCIONAR NIVEL • •

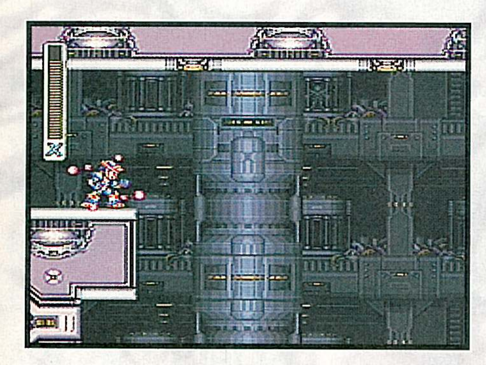
En la pantalla de presentación acude a opciones y pulsa START. Una vez dentro de este menú, ve a la pantalla de *passwords*. Introduce la siguiente clave, G0LVL, y el número del nivel al que quieras acceder. Hay un total de 34 niveles, el 35 corresponde al cinema del final. Cuando hayas escrito el *password* elige aceptar y verás el mensaje, «Con Trampas». Ya puedes disfrutar con ALIEN TRILOGY a tope.

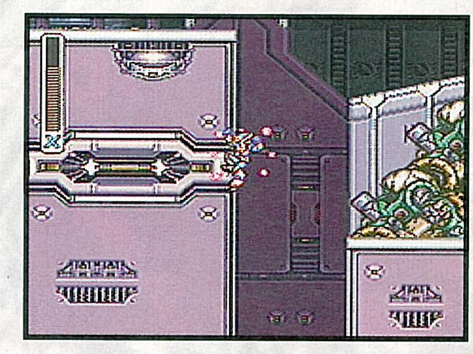


MEGA MAN X3

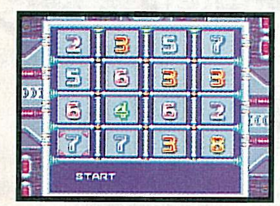
SNES / PSX / SATURN

• • MEGA MAN DORADO • •

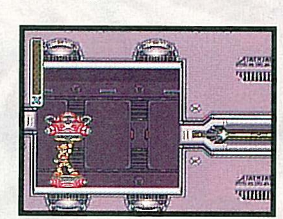




Desciende por este borde y esquiva a todos los enemigos. Cuando alcances el fondo deslízate por la pared. Aquí hay una entrada secreta. Si has llegado con toda la energía te convertirás en el Megaman dorado.



Con este *password* accederás al nivel 1 del laboratorio del Dr. Doppler con todos los *items*. Elimina al jefe, y en el descenso busca la entrada secreta para hallar al Megaman dorado.



TRUCOS *del* LECTOR

NBA LIVE '96

SUPER NINTENDO

ROOKIES:

STACKHOUSE (PHI)-STOUDMIRE (TOR)-B. BARRY (LAC)-SURA (CLE)-HENDERSON (ATL)-J. SMITH (GS)-ZIDEK (CHA)-K. THOMAS (MIA)-EDNEY (SAC)-E. WILLIAMS (BOS)-C. ALEXANDER (SA)-WALLACE (WAS)-MCDYESS (DEN)-FINLEY (PHX)-GARNETT (MIN)-O'BANNON (NJ)-CAFFEY (CHI)-B. REEVES (VAN)-WILLIAMSON (SAC)-VAUGHN (ORL)-TRENT (POR)-C. CARR (PHX)-BOURROUGH (BOS)-BEST (IND)-RENCHER (MIA)-HOIBERG (IND)-OSTERTAG (UTH)-MEYER (DAL)

LEYENDAS:

JORDAN (CHI)-JOHNSON (LAL)-BARKLEY (PHX)-CHAMBERLAIN (LAL)-I. THOMAS (DET)-ERVING (PHI)-JABBAR (LAL)-BIRD (BOS)-SCHAYES (-)-MARAVICH (BOS)-B. RUSSELL (BOS)-GERVIN (SA)-WORTHY (LAL)-MIKAN (LAL)-COUSY (BOS)-MCHALE (BOS)-CHAMBERS (PHX)-ARCHIBALD (BOS)-FRAZIER (NY)-NELSON (BOS)-WALTON (POR)-THOMPSON (DEN)-ADAMS (DEN)-DAVIS (DEN)-BAYLOR (-)-R. BARRY (-)-HAYES (-)-FORD (BOS)-ROBERTSON (SAC)

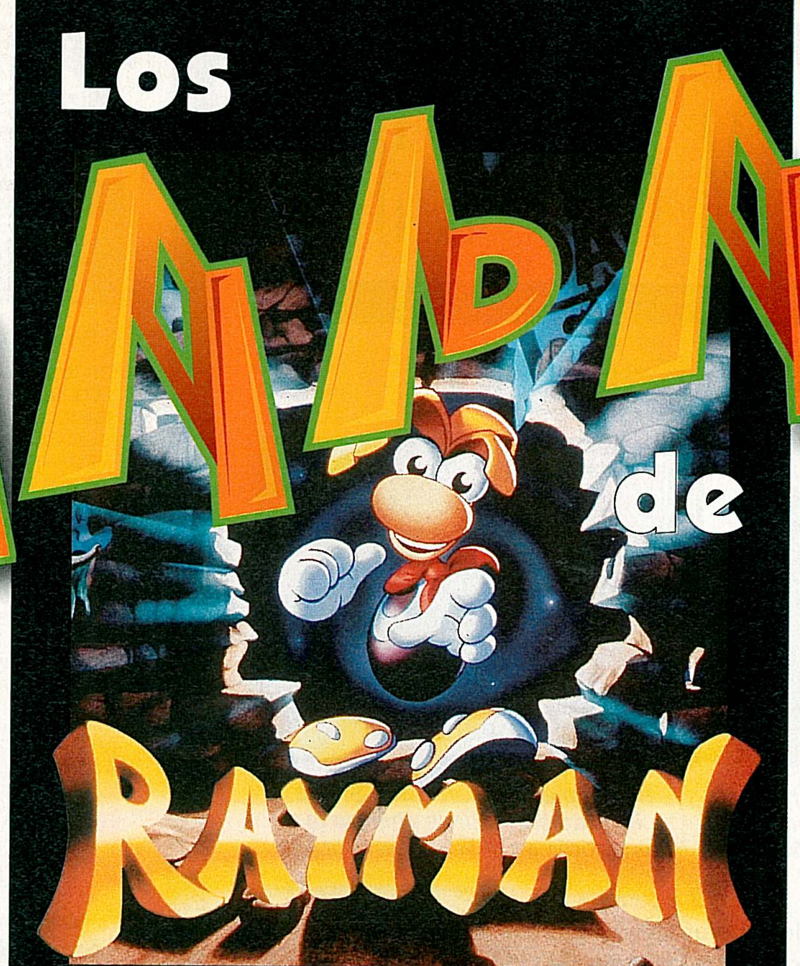
En Edit Player, introduce cualquiera de estos nombres. Las características del jugador cambiarán a las del Rookie o leyenda correspondiente.

David Gil Ortells (VILLARREAL)

Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER





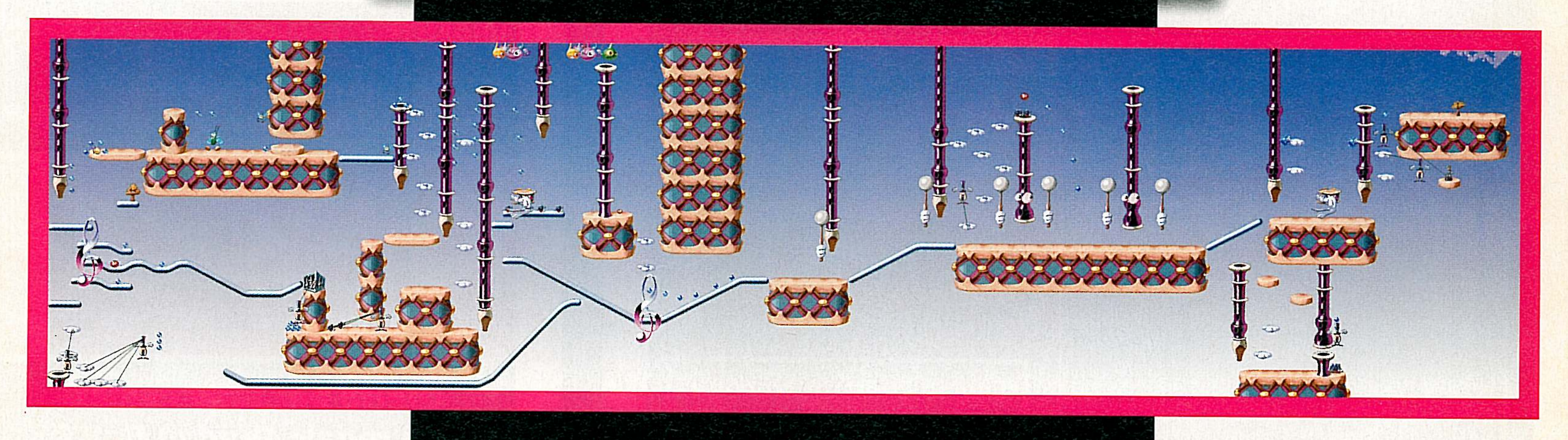
Los  de 

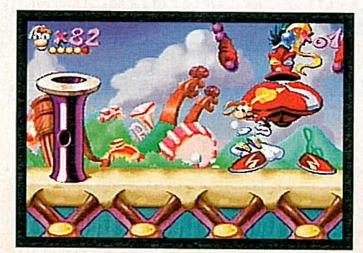
En la segunda entrega de la guía nos ocupamos del laberíntico y peligroso mundo de la música.

Tambores, corcheas y semicorcheas, amén de otros bichos intentarán haceros la pascua a lo largo de los niveles que comprende este mundo.

2. MUSIC LEVEL

Bongo Hills





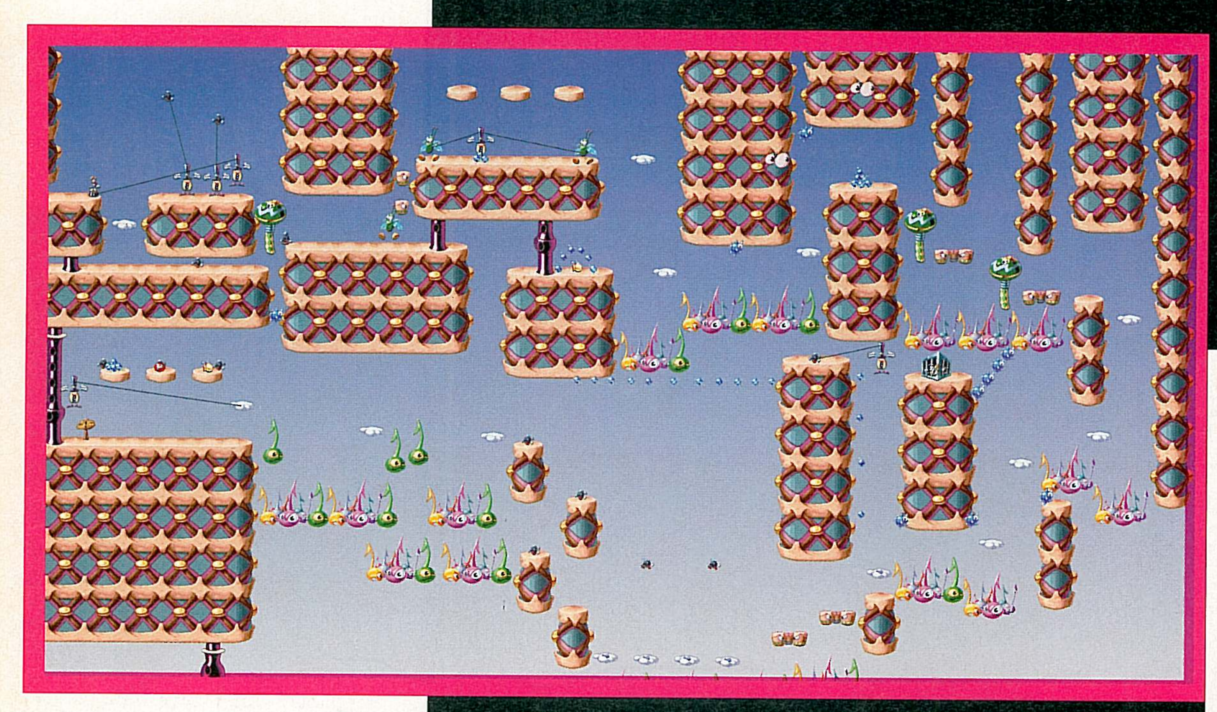
NIVEL 1

Nada más empezar este nivel, si avanzas hacia la derecha te encontrarás con un jaula repleta de electoons. En cuanto llegues a la zona de las mazas para tocar el tambor, hallarás una zona con nubes. Salta hasta alcanzar el tope del flautín y serás recompensado con una bola de cinco puntos de energía. Una vez en la plataforma de la salida déjate caer por el hueco entre ésta y la flauta y verás una vida extra.



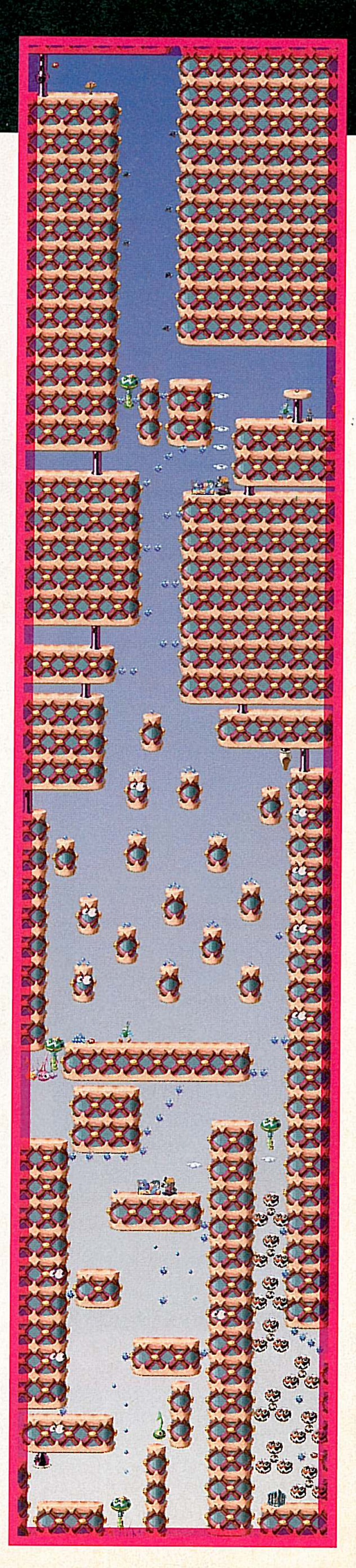
NIVEL 2

Al inicio ve al final del segundo tambor, vuelve y salta sobre la nube para coger una vida. En la salida salta y colócate a su izquierda, aparecerá una nube que lleva a una jaula.



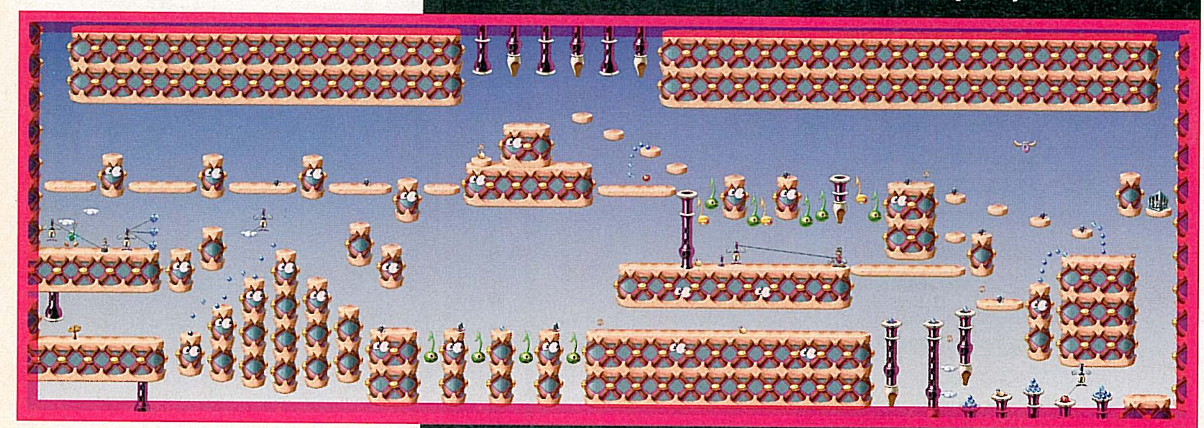
NIVEL 3

Súbete en la segunda maraca volante, justo después del fotógrafo. Una vez en el aire salta y cuélate por el hueco y sigue descendiendo hasta que encuentres una jaula en el fondo de la pantalla.



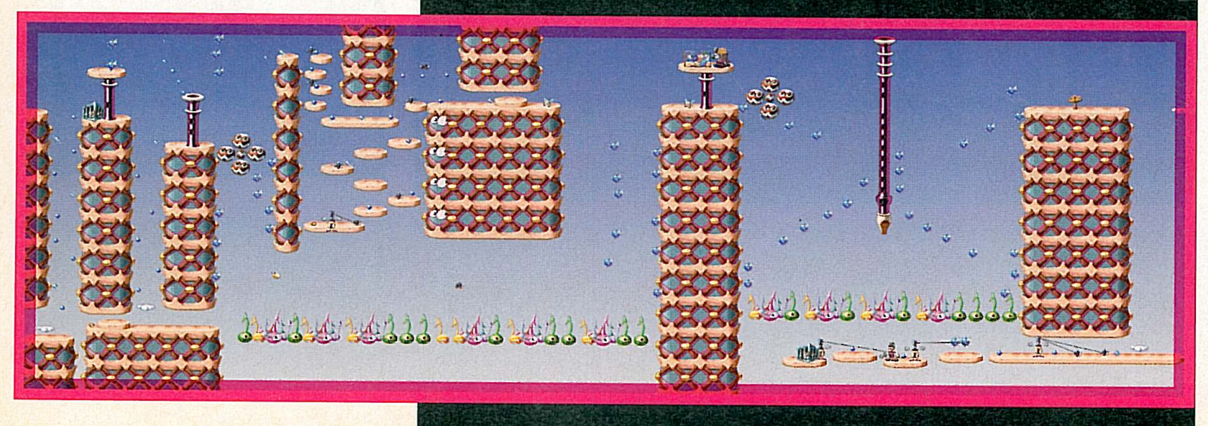
NIVEL 4

En el tope derecho de esta fase, lánzate desde el último tambor. En vez de morir en el vacío hallarás pequeñas flautas en cuya base hay power-ups, bolas azules y un puño dorado.



NIVEL 5

Cuando llegues al fotógrafo monta de nuevo en la plataforma rotante y salta al tambor de la izquierda. Mengua con el bichito y avanza hacia la izquierda. Monta sobre los tambores y al llegar a las notas de colores salta a la izquierda. Monta sobre la segunda nube y encontrarás una caja de electoons.



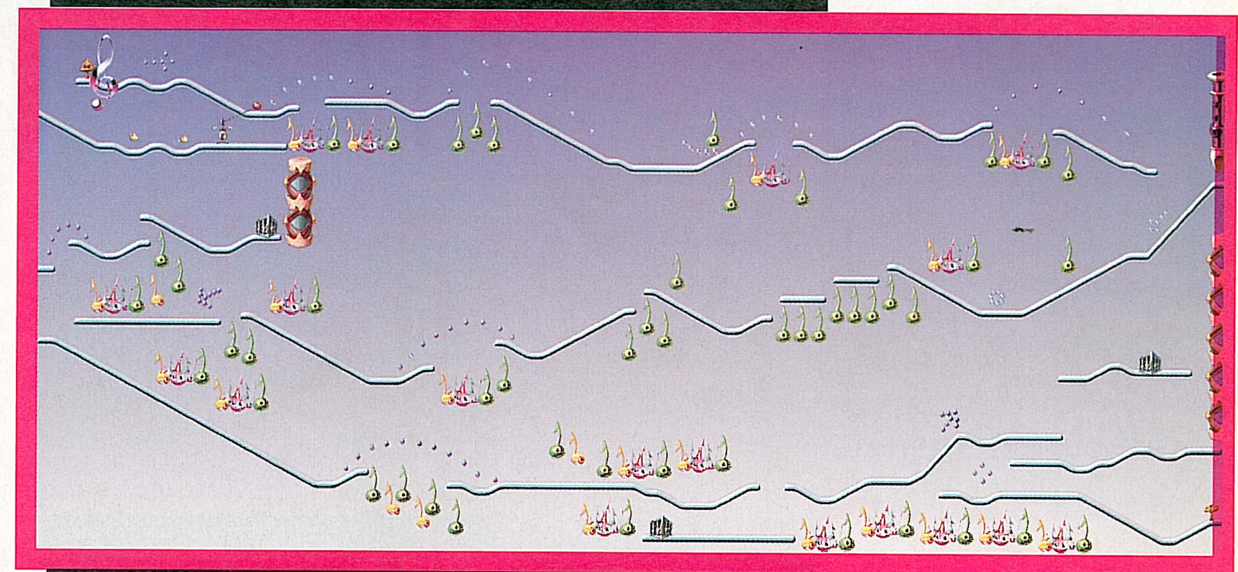
Allegro Presto

ESTRATEGIA

Nada más terminar todos los niveles de Allegre Presto, el hada Betilla concederá a Rayman un nuevo poder. Su pelo podrá girar como la hélice de un helicóptero. De esta manera será posible acceder a jaulas y zonas que hasta ahora permanecían fuera del alcance de Rayman. Así que ha llegado la hora de volver hacia atrás, concretamente a Bongo Hills. En la cuarta fase, donde hay una cuadrilla de ojos lanzando rayos, en la zona derecha del nivel hay un gancho. Salta y utiliza el puño para asirte al gancho, después con el poder del helicóptero planea hasta alcanzar la plataforma que hay a la derecha del todo. Después de unas cuantas tentativas, conseguirás llevar a Rayman hasta allí y encontrarás otra de las jaulas de electoons. Recuerda que para poder entrar en la guarida del jefe final de juego, Mr. Dark, en Candy Chateau, tendrás que liberar a todos los pequeños electoons de su cautiverio.

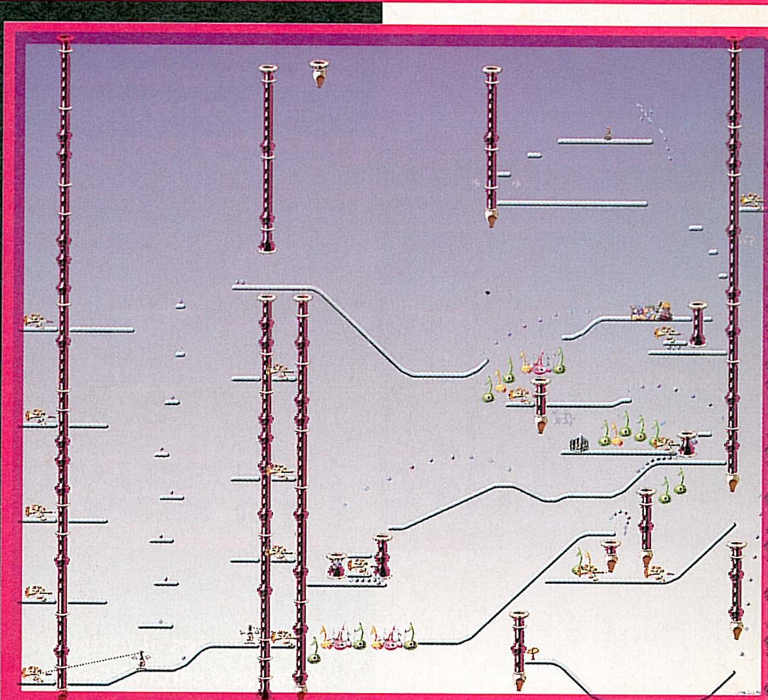
NIVEL 7

En la segunda flecha coge velocidad para dar un gran salto. Con un poco de suerte Rayman quedará situado en una plataforma donde hay una de las jaulas de electoons.



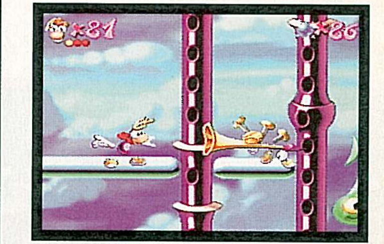
NIVEL 8

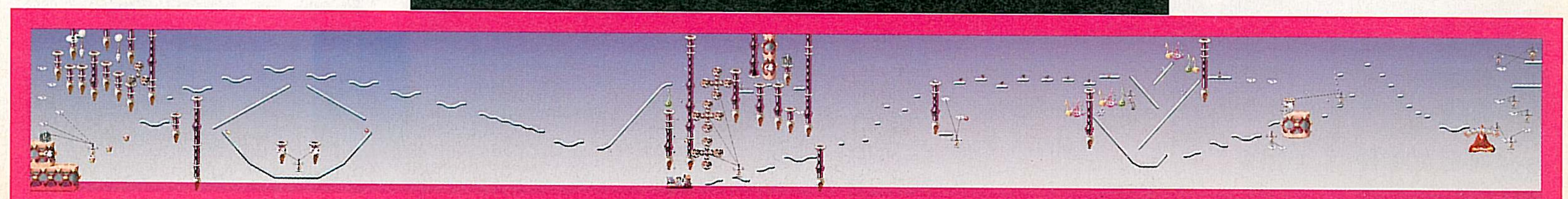
Calcular el tiempo en el que las trompetas soplan es esencial si quieres avanzar a través de las minúsculas plataformas del principio de esta fase. Cuando le hallas cogido el truquillo a estos vuelos y alcanzado al fotógrafo que graba tu posición, no desciendas. Sube por las pequeñas plataformas que hay a la derecha del fotógrafo y aprovechando el impulso de la trompeta aterrizarás en una plataforma mayor. Justo encima de ella hay una preciosa e imprescindible vida.



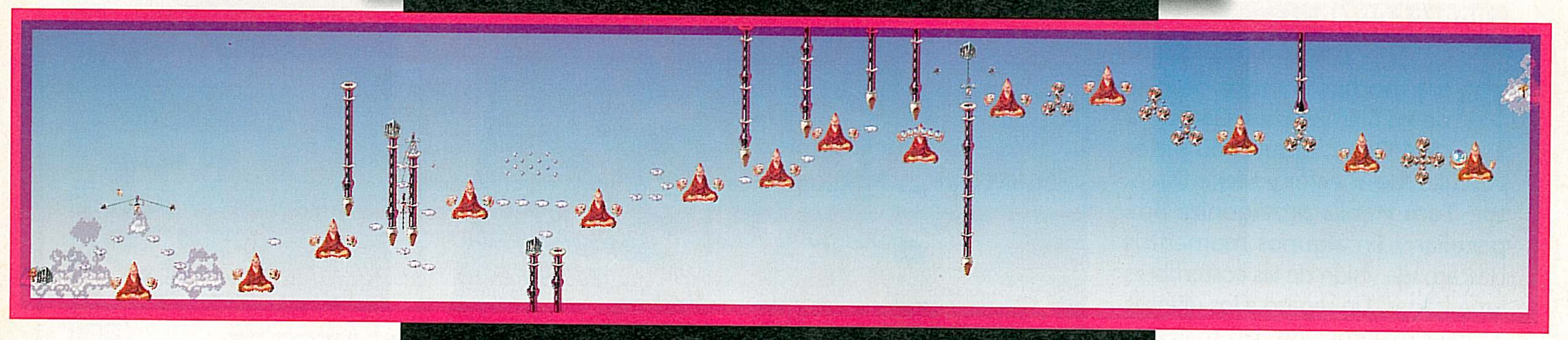
NIVEL 9

Ve hacia la derecha, salta sobre el primer tamborcillo. Entonces retorna a la primera plataforma y habrá aparecido una jaula. Otra caja aparecerá después de pasar al fotógrafo. Avanza por las plataformas pequeñas y cuando retrocedas hallarás los tamborcillos girando que te llevarán hasta ella.





Going Heights

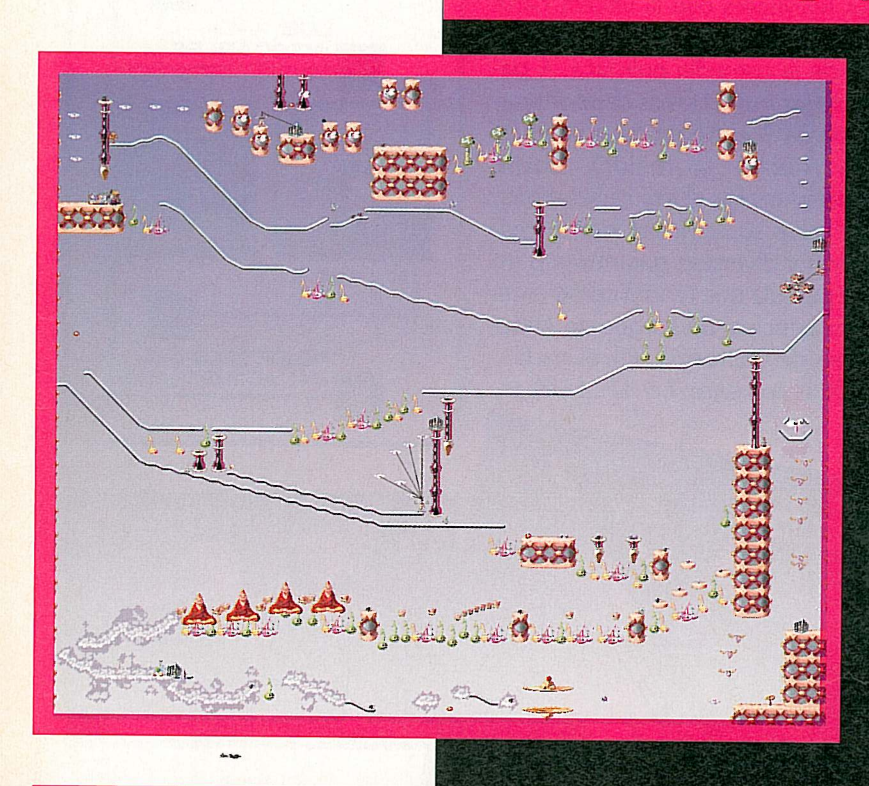




NIVEL 12

Salta sobre las nubes encima del primer tibetano. Una caja aparecerá al principio del nivel. Otra se esconde bajo un grupillo de cuatro nubes entre el cuarto y el quinto monje.

Mr. Sax´s Hullabaloo



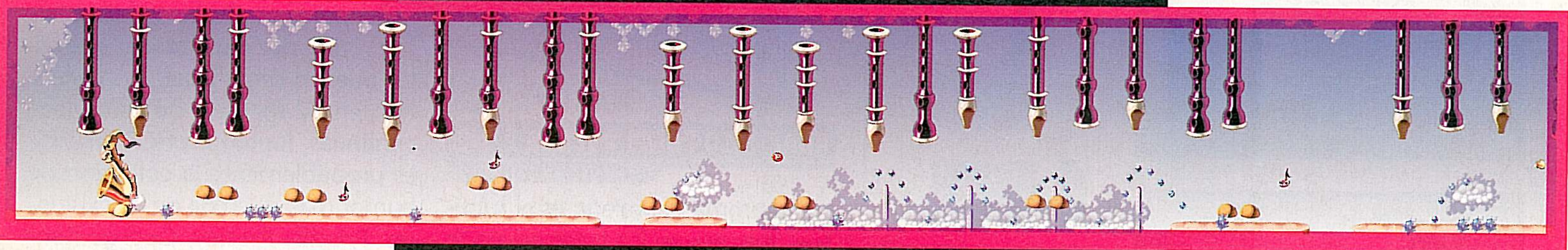
NIVEL 14

Para que aparezcan las plataformas marrones móviles tendrás que tomar velocidad y saltar. Te llevarán hasta una jaula. Si continuas hasta el final del nivel, en la parte inferior del mapa, deberás subirte en unos platillos para alcanzar la salida. Si te situas en el medio de los platillos no recibirás ningún daño. Después, en vez de abandonar el nivel, asciende por los ganchos para hallar otra jaula. Más arriba hay una vida extra.

MR. SAX



Negociar con este jefe no te acarreará muchos problemas. Simplemente esquiva las notas musicales de sus melodías y sitúate en zona segura cada vez que lance sus bombas. Sus rutinas de ataques son sencillas, apréndetelas y pasarás al siguiente nivel.





NIVEL 15

Este nivel os conducirá irremisiblemente hasta el mismísimo Mr. Sax, jefe final del mundo de la música.



FORREST GUMP

NOVEDAD

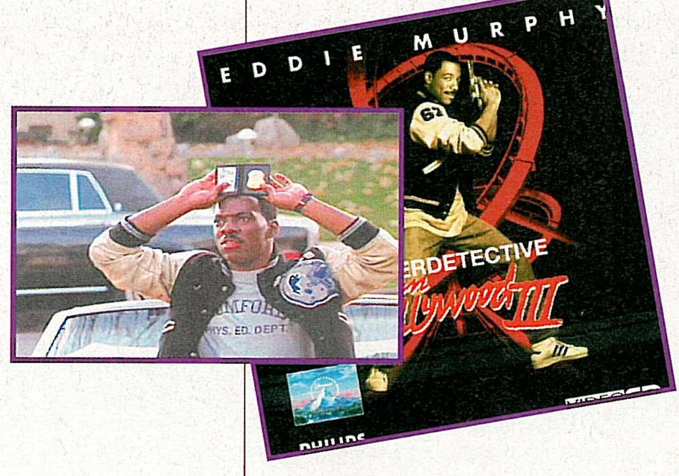
Para muchos la mejor película de los últimos años. Ganadora de 6 **Oscar**, incluyendo Mejor Película, Mejor Actor y Mejor Director, **Tom Hanks** protagoniza una peculiar y en algunos momentos descarnada visión de las costumbres americanas. Un repaso a los últimos acontecimientos que han marcado la historia de aquel país y que vistos a través de la inocencia de Forrest, un chico «no muy listo», cobran una crudeza extraordinaria. Banda sonora de lujo, efectos especiales sorprendentes y una dirección artística impecable. Por su calidad visual y, sobre todo, sonora, este VIDEO CD jamás debe faltar en tu «videocedeteca». El mejor título de los disponibles.

■ **Calidad de imagen: 8. P.V.P.: 4.600 Pts.**





cine



SUPERDETECT. EN HOLLIWOOD III

NOVEDAD

Vuelve Axel Foley aprovechándose de nuestra confianza y se introduce de nuevo en nuestros televisores con la tercera parte de una de las trilogías más aclamadas de la comedia policiaca. A pesar de ser quizá la más desafortunada de las 3 entregas (la primera es con mucho la mejor), **Eddie Murphy** otorga el aire característico que todas sus películas transmiten. Acción y diversión garantizadas en una película que tendrá como escenario principal un Parque de Atracciones de **California**. Ahí es nada.

■ **Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.**



AGARRALO COMO PUEDAS 2 1/2

CATALOGO

El aroma del miedo es el subtítulo que recibe la tercera parte de la serie AGARRALO COMO PUEDAS. Humor surrealista y desenfrenado que ha convertido a **Leslie Nielsen**, en su papel de Frank Trevin, en el actor de comedia más desternillante de la filmografía contemporánea. Todas las situaciones, por disparatadas que éstas puedan llegar a ser, se concentran en 82 minutos de carcajadas continuas. Junto con HOT SHOTS, es probablemente la colección de humor más divertida de las existentes. **Priscilla Presley**, **George Kennedy**, **O. J. Simpson** y **Robert Goulet** conforman el reparto de esta película que los que entiendan el cine como un medio de pasar un buen rato, no deben perderse.

■ **Calidad de imagen: 9. P.V.P.: 4.600 pts.**

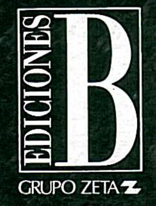


Si empiezas este libro lo tendrás que terminar...

JUMANJI

...a medias no lo podrás dejar.

Un libro alucinante, de una película fascinante.



ANTES DE ABRIR TU MENTE, ABRE TUS OJOS.

16 BITS

TAPSA/

Como lo han hecho los lectores de Hobby Consolas y la revista Super·Juegos al elegir un juego de 16 bits, **Super Mario World 2: Yoshi's Island,** como el **mejor juego del año.**

Un éxito que nunca hubiera sido posible sin Super Nintendo, la mejor consola de 16 bits de la historia, y vuestra colaboración.

Ya sabes, para jugar con los mejores títulos no te hacen falta inversiones astronómicas, sólo necesitas la consola Super Nintendo.

Antes de abrir tu mente, abre bien los ojos a la consola que hará que en 1996 puedas seguir jugando con los mejores juegos del año.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre los productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44.

Nintendo®
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid